JOC FULL **PRECURSORS** JOCUL CARE ÎNCEARCĂ ŞI REUŞEŞTE SĂ LE FACĂ PE TOATE

# LEVEL

JOCURILE ANULUI
2012 special

## JOCUL ANULUI 2011
premiile



hands-on
rFACTOR 2

preview
LOLLIPOP CHAINSAW
DARKSIDERS II

review
THE DOCTOR WHO CLONED ME
DUSTFORCE
FLATOUT 3
UNEPIC

DVD
TRAILERE DEMOS
MODS FREEWARE
DRIVERE PATCH
JOCURI EXTRA

Februarie 2012
Preţ 14.99 lei
5 948490 250039 01202

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aioniţă
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediţie.





# ENERVEAZĂ-TE!

Internetul geme de articole pro, contra şi despre piraterie pur şi simplu şi cred că muriţi de nerăbdare să aflaţi părerea mea obiectivă despre acest subiect controversat. Părerea mea obiectivă este că e imposibil ca un om întreg la minte să se declare 100% pro sau 100% contra străvechii practici a încălcării dreptului de autor. Din motive evidente. Iar un articol echilibrat e doar o lectură plăcută, care te ţine ocupat până îţi vine jocul de pe Steam sau de pe torrenţi. Deci, s-ar putea spune că sunt în ceaţă. Şi nervos! Până să ajung la textul pe care îl aveţi în faţă, am aruncat la coş două articole care susţineau cauza haiducilor de pe internet, un alt textuleţ în care căutam justificări muritorilor de foame din industria jocurilor, pe care pirateria i-a obligat să investească şi în jocuri, nu doar în campanii de marketing pentru jocuri, şi, când m-am mai calmat, o mică nuvelă foarte pacifistă, echilibrată şi obiectivă, dar cu utilitate zero, despre binefacerile unui sistem în care unii cumpără şi alţii fură. La coş şi cu ea.

Tot ce-mi rămâne de făcut e să mă enervez, să observ situaţia actuală, să-mi fac cruce de trei ori, să-mi scuip în sân şi, probabil, să-mi caut alt hobby în momentul în care hard diskul va crăpa sub povara spyware-ului căpătat de la stăpânire în schimbul privilegiului de a accesa internetul (vezi diversele ştiri alarmiste în legătură cu ACTA). M-au îngrozit cifrele şi procentele (inventate sau nu) legate de piraterie (până şi cele mai optimiste m-ar fi băgat în mormânt dacă mi-ar fi lăsat tata moştenire EA-ul), însă la fel de epice şi viscerale sunt şi bugetele alocate celor mai noi titluri AAA, semn că Industria, ca un întreg, nu numai că nu e ucisă cu sălbăticie de piraterie, ba chiar prosperă de ceva timp încoace. La fel şi celelalte industrii, cea muzicală şi cea a filmului. Nu ştiu cum se face, dar de când pirateria a devenit ciuma modernă, numărul de efecte speciale a crescut, premiile s-au înmulţit, chefoasele cu şampanie şi piţipoance s-au triplat, „artiştii" s-au înmiit, semn că e o pâinică de mâncat şi în industriile ăstea muribunde. Cu toate acestea, a fost declarat jihad împotriva pirateriei. Pe toate fronturile. Ceea ce nu m-ar deranja cât negru sub unghie, să se omoare unii pe alţii, eu am ce juca între timp, dacă n-ar exista victimele colaterale. Nu ştiu alţii cum au rezolvat dilema, dar eu încă nu am reuşit să asimilez conceptul de victimă colaterală, oricât de multe jocuri de război am butonat. Ori sunteţi în stare să vă scoateţi ochii departe de civilizaţie şi de „victimele colaterale", ori învăţaţi naibii să trăiţi unii cu alţii. Valabil şi în războiul împotriva pirateriei. Totul e OK, legal şi moral, până loveşti în nevinovatul care n-are nicio treabă cu tine. Sau în cel care stă cu banii în mână întrebându-se oare ce CD să cumpere de la tine? E dreptul tău să îţi aperi marfa şi nevoile şi banul, dar când dai fuguţa la un Guvern oarecare cu ACTA/SOPA/PIPA-n proţap, cerându-i să-ţi protejeze interesele chiar şi cu preţul libertăţilor unor cetăţeni care, în fond şi la urma urmei, sunt mai mulţi decât tine şi n-au chiar toţi sedii în paradisuri fiscale, orice simpatie am avut pentru tine (iar eu personal am avut şi încă mai am mai multă decât ar merita unii) s-a terminat. Şi e momentul să-mi mut biznisul în altă parte. Pe un tracker de torrenţi, la un independent simpatic şi cu bun simţ sau pur şi simplu să-mi aleg alt hobby. În toate cazurile, sunt un client pierdut. Şi asta pentru că m-aţi enervat. Eliminaţi pirateria? Mai îmi rămân două căi, în orice caz n-o să mor de plictiseală. Renunţaţi să stârpiţi piraţii, dar eliminaţi PC-ul din ecuaţie? În maximum trei ani, veţi avea aceeaşi problemă şi pe console. Şi aici doream, de fapt, să ajung. Eu, clientul utilizator de PC, am toane, ca orice fiinţă, nu sunt dedicat trup şi suflet unei companii, unui produs anume, pe care îl cumpăr în orice condiţie. Sau aşa ar trebui să fiu. Chiar dacă aş fi, în condiţiile în care trec peste amânările nejustificate, DLC-urile la suprapreţ, lansările decalate, DRM-urile draconice, suportul care încetează la trei luni după lansare, şi totuşi scot 60 de euro din buzunar pentru un joc de opt ore, consider că mi-am cumpărat, alături de produs, şi dreptul de a nu fi implicat în războiul vostru.

Însă nici cu pirateria nu mi-e ruşine. Nici ea, săraca, nu duce lipsă de imbecili siniştri. Aruncaţi un ochi peste unele comment-uri de pe trackere şi spuneţi-mi sincer, nu vă doriţi, undeva în adâncul sufleţelului vostru, să apară DRM-ul perfect doar să scoată mamonii un bănuţ din buzunar şi să plătească măcar 1% din prostia de care dau dovadă? Iar Marius, mare admirator al oamenilor de bine de la SimBin (pe care profesionalismul şi respectul arătat clienţilor, respect care s-a materializat în suport îndelungat pentru titlurile lor, modabilitate şi alte chestii de care jucătorii importanţi din Industrie se cam feresc, i-au ţinut în viaţă deşi se adresează unei nişe), tocmai îmi povestea de citez „nişte idioţi care folosesc scula de spart a Skid Row (pentru Race 07) ca să **** câte curse de multiplayer online apucă". Alte victime colaterale. Păi să nu te-apuce pandaliile când o mână de magoţi sar la beregata puţinelor companii care ţi-au arătat respect şi reuşesc să-i convingă pe ceilalţi că, orice-ai face, omul rămâne om şi n-are rost să te înţelegi cu el? Nu apăr pirateria, nu apăr Industria, mă apăr pe mine. De toţi triştii, de orice parte s-ar afla. Şi aşa ar trebui să faceţi cu toţii. Respectaţi-vă! Enervaţi-vă!

■ **cioLAN**

# CUPRINS

## TOP 3 REDACTOR

**KiMO**
1 rFactor 2
2 Dustforce
3 Cave Story +



**Koniec**
1 Starbase Orion
2 Unepic
3 Cave Story +



**cioLAN**
1 Unepic
2 Cave Story +
3 Dustforce



**Marius Ghinea**
1 rFactor 2
2 Thrustmaster RGT FFB Clutch
3 Unepic



**Caleb**
1 Cave Story +
2 Unepic
3 rFactor 2



### REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.











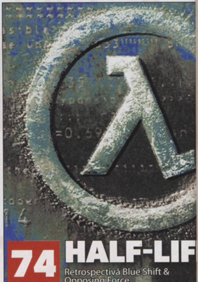












# PRECURSORS



Precursorii sunt legenda galaxiei, dar nimeni nu știe care dintre rasele existente în galaxie le poartă genele. Iar lumile galaxiei sunt frumoase, unice și deosebit de periculoase. Câteva sunt locuite, unele sunt deșertice, altele zac în ruine, iar multe dintre ele sunt doar simple stații pe rutele de transport ale contrabandiștilor.

O parte dintre lumile galaxiei sunt la începutul evoluției lor, în vreme ce altele sunt în declin. Numai după ce ai parcurs aceste lumi, când vei simți dogoarea oceanelor de lavă și frigul cumplit din abisurile întunecate, când vei vedea ceruri arzând, vei înțelege care este adevărata putere a naturii. Numai când vei întâlni jungle de nepătruns, politicieni perfizi, protectori cu spirit de sacrificiu și tirani cruzi, vei înțelege pasiunea societății. Numai când vei ajunge în sectoare neexplorate ale galaxiei și vei întâlni fenomene naturale minunate, când vei zbura prin coada unei comete sau plonja într-un portal misterios, atunci vei percepe cu adevărat diversitatea și adâncimea infinită a universului. Ar putea fi o aventură de neuitat.

Precursors a fost și rămâne cel mai ambițios proiect al rușilor de la Deep Shadows, un action-RPG extrem de complex și de variat, care ar fi putut îngenunchea Mass Effect din toate punctele de vedere. Însă resursele insuficiente și obligația de a lansa jocul nefinisat, doar de dragul distribuitorului, l-au împiedicat să devină ceea ce ar fi trebuit să fie de fapt. Și totuși, universul din Precursors merită explorat. Acțiunea jocului se petrece atât în spațiu, unde se transformă într-un veritabil simulator de lupte spațiale, cât și pe suprafața planetelor. Locul de joacă din Precursors este, într-un cuvânt, imens.

Pe lângă cafturile spațiale și pac-pac-ul de la sol, poți interacționa și colabora cu diverse facțiuni, îndeplinind diverse obiective în numele lor. În acest fel îți câștigi banii, esențiali pentru eroul nostru. Cu bani are ocazia să cumpere noi arme, să îmbunătățească și să repare nava spațială pe care o deține.

Diverse vehicule îi permit deplasarea la sol și explorarea planetelor, însă în spațiu poate folosi o singură navă, ce îi este oferită la începutul jocului. Iar pentru că se încadrează în genul RPG, eroul își poate îmbunătăți caracteristicile personale, precum și abilitățile navei.

Pe scurt, Precursors vrea să fie un joc în care putem face aproape orice și este păcat că producătorii nu au reușit să meargă mai departe. Oare ce ar fi ieșit din mâinile lor dacă ar fi avut un buget comparabil cu cel al unui titlu AAA produs de EA? Cine știe... Însă chiar și așa, Precursors demonstrează că se poate.



## GUILD WARS 2: BETA TEST ÎN MARTIE

Prin vocea președintelui său, Mike O'Brien, ArenaNet a dezvăluit că un test beta pentru Guild Wars 2 este programat să aibă loc în luna martie a acestui an, fără a specifica exact și ziua. De asemenea, a mai fost precizat că jocul va fi lansat în cea de-a doua jumătate a lui 2012.

## A GAME OF DWARVES

Se pare că viol... reimaginarea modernă a titlurilor vechi care au făcut istorie este mană cerească pentru Paradox. După ce au anunțat The Cartel ca un răspuns la shooter-ul Syndicate, Paradox continuă să câștige faimă în rândul gamerilor mai bătrâni anunțând un alt joc de inspirație „bullfrogiană" cu ceva influențe indie (Dwarf Fortress): A Game of Dwarves. Nu, nu are nicio legătură cu A Game of Thrones, cum v-ați aștepta de la un joc intitulat A Game of Dwarves, ci mai degrabă cu Dungeon Keeper, deci probabil un titlu mai inspirat ar fi Mine Swe... Keep... știți ceva, e mai bine așa. Dacă trebuie să vă spun ce e acela un Dungeon Keeper, nu meritați să-mi citiți știrea. Astfel, jucătorii pentru care Dungeons (un joculeț obscur care se voia a fi al treilea Dungeon Keeper sub altă licență) n-a fost destul de dungeonkeeperesc au căpătat un nou motiv de entuziasm. Pentru că A Game Of Dwarves le va oferi șefia unei brigăzi fruntașe de pitici săpători, a căror sarcină va fi să sape și să întrețină un așezământ tipic dwarfilor. Adică o mină. Pentru a crește indicele epic al știrii și al jocului, o vom numi fortăreață. Ca toate fortărețele fantasy subpământene, și coșmelia fortificată a dwarfilor va fi vizitată ocazional de Urgia din Adâncuri (TM), o urgie pe care invidia și dragostea de arginți (auri sau silicați) o vor împinge la fapte necugetate. Adică invazii, hoții și toate cele, genul de chestii în jurul cărora îți permiți să construiești un joc fără teama că n-o să ți-l cumpere nimeni. A Game of Dwarves se mai laudă și cu conținut generat aleatoriu (presupun că urgia și zăcămintele) și... cam atât, așteptăm mai multe detalii, eventual și o dată de lansare cu 012 la sfârșit.



## BLIZZARD ANULEAZĂ BLIZZCON 2012

Anul 2012 va fi sau nu va fi deloc. Semne se arată peste tot. Pentru început, mayașii au hotărât că din 2012 nu vor mai oferi suport tehnic pentru calendarul clasic, dar vor lansa o versiune îmbunătățită pentru Androidul olmec și iOS. Egiptenii antici, mai jucăuși din fire, au lăsat și ei un mesaj pentru generațiile următoare. Faraon, papirus, bici, viscol, sclav, lacrimă, trei piramide, tort fără lumânări, bec, bec, bec, spic de orez. Mesajul, inscripționat pe un dispozitiv misterios cu zece butoane de lemn descoperit în mâna dreaptă a mumiei faraonului Tutankhamonn, a fost în sfârșit descifrat și a cutremurat o lume întreagă: În al cincilea an de domnie al faraonului Kothekamon, Blizzard va înălța trei monumente care îi vor aduce o piramidă de bani stăpânitorului-zeu. Cum vă afectează asta pe voi? Păi, în 2012, veți fi martorii lansărilor lui Diablo III, Starcraft 2: Heart of the Swarm și World of Warcraft: Mists of Pandaria. Blizzard se grăbește, deci. Asta sigur nu e un semn bun... Ca acest lucru să fie posibil, va trebui să vă lipsiți de Blizzcon-ul din 2012, anulat de Blizzard din cauza orarului încărcat. De cele trei lansări. În alte cuvinte, oamenii sunt momentan prea ocupați pentru un show de calibrul Blizzcon-ului, pe care îl vor relua, însă, în 2013. În locul Blizzcon-ului, Blizzard va organiza Campionatul Mondial Battle.net 2012. Undeva în Asia. Probabil Coreea de Sud, unde Starcraft-ul este sport național.

Reamintim cititorilor că singurul an fără Blizzcon (eveniment organizat pentru prima oară în 2005) a fost 2006, când un cutremur de 6,3 grade a ucis 6000 de oameni în Indonezia, iar Lipotes vexillifer (o specie de delfin de apă dulce) a fost declarată specie dispărută. Grijă mare în 2012. Mai ales dacă sunteți delfini.

## DIABLO 3 A RĂMAS FĂRĂ SENIOR PRODUCER

Blizzard a anunțat că Senior Producer-ul lui Diablo III, Steve Parker, a părăsit echipa după nu mai puțin de cinci ani de implicare în procesul acestui joc. Din păcate, pentru moment nu au fost dezvăluite motivele ce l-au determinat pe acesta să părăsească studioul.

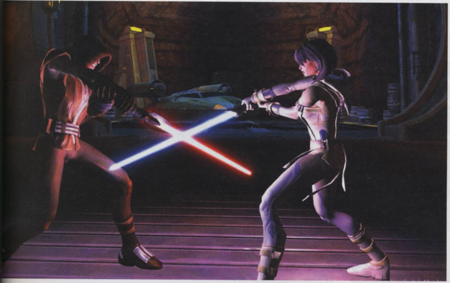
P.S.: „Kill it" e de bine.



## STAR WARS: THE OLD REPUBLIC A ÎNGHIȚIT SUTE DE MILIOANE DE DOLARI

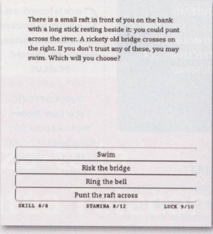
Nu știu de voi, însă eu mereu am fost curios de bugetul alocat unui joc AAA massively multiplayer online, iar datorită celor de la LA Times, articol ce a fost preluat și de GameInformer, aflăm că Electronic Arts a alocat pentru producerea lui Star Wars: The Old Republic peste 200 de milioane de dolari.

La acest joc au lucrat peste 800 de persoane timp de 6 ani, s-au folosit 1000 de actori pentru înregistrarea vocilor celor 4000 de personaje și s-a produs o poveste egală cu 1600 de ore. Însă, pentru ca acest joc să devină profitabil, The Old Republic necesită a fi cumpărat de cel puțin 1 milion de persoane care să plătească un abonament lunar timp de cel puțin un an. Iar dacă la capitolul vânzări Electronic Arts a vândut peste 1 milion de exemplare, rămâne de urmărit dacă cei care au achiziționat acest joc vor fi dispuși să plătească pentru a continua să îl butoneze timp de un an. Forța economică fie cu ei.



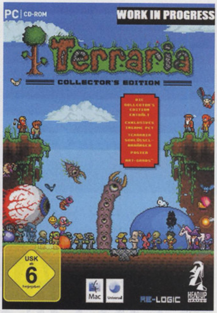
## ALEGE-ȚI PROPRIA AVENTURĂ

Fiindcă în copilărie am fost ferit de hobbyurile decadente ale tinerilor capitaliști, adică benzile desenate cu super-eroi, board-games, cărțile-joc (Choose Your Own Adventure) și RPG-urile PnP (Pen and Paper), m-am gândit să recuperez. Despre benzi desenate putem discuta pe forum, am scris și voi mai scrie despre board-games în revistă, iar PnP-ul nu m-a prins precum am crezut la început. Au mai rămas așa numitele cărți-joc, o „specie" de romane fantasy (și nu numai) interactive, în care cititorul este pus în fața unor decizii, iar plot-ul avansează în funcție de alegerile sale. Conflictele armate sunt „rezolvate" cu ajutorul unui sistem de luptă rudimentar în care zarul joacă un rol destul de important. O scurtă sesiune de informare pe internet mi-a indicat două serii celebre în Vest: Fighting Fantasy (a lui Steve Jackson și Ian Livingstone) și Lone Wolf. Fiindcă sunt curios din fire, am încercat variantele clasice, pe care, ca utilizator înrăit al PC-ului, le-am găsit ușor incomode. „Pauzele" dedicate zarurilor și calculelor și săritul de la o pagină la alta conform instrucțiunilor m-au cam scos din atmosferă și, într-un final, am revenit la romanele clasice cu regretul că nu sunt atât de old-school pe cât credeam. N-aș numi-o chiar știre de ultimă oră (a se citi „lună"), însă compania Worldweaver m-a scos din bucluc când a hotărât să aducă aceste cărți pe Kindle. Cum toate sarcinile obositoare (calcule, țopăitul de la o pagină la alta, cartografierea), cu excepția cititului, sunt preluate de musiu Kindle, rezultatul este o lectură fluidă, plăcută



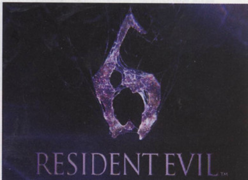

și o experiență de joc/citit nefragmentată. Momentan au fost publicate primele patru cărți din seria Fighting Fantasy și primele două din seria Lone Wolf.

Din nefericire, Kindle Active Content (conținut interactiv și aplicații pentru Kindle) există oficial doar în Statele Unite, deci teoretic nu puteți cumpăra cărțuliile din Kindle Store. Practic, restricțiile teritoriale pot fi ocolite foarte ușor. Nu mă întrebați exact cum, este ilegal să obligați oamenii să vă ia cei patru dolari juma cât costă o carte, așa că n-am voie să vă spun. Dar sunteți omușori inteligenți și sigur vă veți da seama că internetul vă permite să locuiți și în beciul părintesc și în campusul Universității din Michigan ;).




## TERRARIA LA CUTIE

Hitul indie Terraria, disponibil momentan doar în varianta digitală, se va manifesta fizic în magazine începând cu luna martie a anului curent. Producătorii au hotărât că și colecționarii sunt oameni și, drept urmare, începând cu 19 martie 2012, cu ajutorul distribuitorului Merge Games, le vor oferi doza necesară de carton/plastic/bunuri virtuale la un preț de aproximativ douăzeci de lire sterline. Terraria: Collectors Edition va conține, desigur, jocul (pe care îl puteți cumpăra de pe Steam cu 10 euro), plus un pet in-game, un târnăcop miniatural de plastic, cărți de joc și un poster. O adevărată comoară pentru colecționarii care se respectă.




Capcom a dezvăluit că un nou titlu din seria Resident Evil se află în producție și va purta denumirea de Resident Evil 6, acesta urmând să fie lansat pentru console în data de 20 noiembrie, iar pentru Windows... ei bine, doar știți procedura: „o dată de lansare va fi comunicată în scurt timp".

Acțiunea jocului se va desfășura la 10 ani după incidentul petrecut în Raccoon City, jucătorii urmând ca de această dată să urmărească povestea persoanjelelor Leon S. Kennedy și Chris Redfield, personaje cunoscute din jocurile precedente ale seriei. Aparent, protagoniștii noștri vor fi nevoiți să lupte împotriva unui nou virus ce amenință întreaga populație a planetei.



## UN NOU ADDON PENTRU MAGICKA

Paradox Interactive ne informează că un nou expansion pentru Magicka a intrat în faza de producție, acesta urmând să adauge universului o nouă poveste și mai multe personaje tipice franci-zei. În The Other Side of the Coin, așa cum este bo-tezat acest viitor pachet, jucătorii vor avea ocazia să intre în rolul vampirului Alucart, probabil vreo rudă ceva mai îndepărtată a lui Vlad, pentru o aventură comico-horror-satirică. De altfel, modul multiplayer PVP va fi mai bogat cu o nouă rasă - necromancer - și cu o hartă challenge.

## CÂȘTIGĂTORII CONCURSULUI RUNES OF MAGIC

**organizat de LEVEL și Frogster în ediția Decembrie 2011 sunt următorii:**

- Netea Ioan - Iacob din Târgu-Mureș, care a câștigat un ***ROCCAT APURI ACTIVE USB-HUB WITH MOUSE BUNGEE***
- Cătălin Cucu din București, care a câștigat un ***LOGITECH RUMBLE GAMEPAD F510***
- Cârstoiu Vlad din Brașov, care a câștigat un ***LOGITECH RUMBLE GAMEPAD F510***
- Bucur Oana din Cluj-Napoca, care a câștigat un ***STEELSERIES QCK SURFACE - RUNES OF MAGIC - LIMITED EDITION MOUSEPAD***
- Bucerzan Cristian din Alba Iulia, care a câștigat un ***STEELSERIES QCK SURFACE - RUNES OF MAGIC - LIMITED EDITION MOUSEPAD***
- Stan Gabriel din Brașov, care a câștigat un ***STEELSERIES QCK SURFACE - RUNES OF MAGIC - LIMITED EDITION MOUSEPAD***

**Info:** Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail: emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728.

## SHOOTERUL XCOM A FOST AMÂNAT

Probabil din dorința de a nu supăra prea tare admiratorii bătrânei serii X-COM, oficialii 2K Games au hotărât să celebreze reboot-ul francizei cu o strategie (proaspăt anunțatul XCOM: Enemy Unknown) și de-abia după aceea să își bată joc de ea cu un shooter. Drept urmare, shooterul XCOM, dezvoltat de studiourile 2K Marin, a suferit încă o amânare și a fost reprogramat pentru perioada aprilie 2012 – martie 2013. Nu îmi place să mă bucur de răul altuia, dar.... na na na naaaa naaaaa naaaaaaaa!!!!





## CELE MAI PIRATATE JOCURI DIN 2011

Cei de la TorrentFreak au avut amabilitatea să publice o listă cu cele mai piratate jocuri de pe Windows PC, Xbox 360 și Wii, iar spre surprinderea unora, jocurile de Wii chiar sunt piratate, multe persoane preferând să butoneze FIFA 12, spre exemplu, din „Wiimote".

**PC GAME DOWNLOADS ÎN 2011**
- **Crysis 2** (3,920,000)
- **Call of Duty: Modern Warfare 3** (3,650,000)
- **Battlefield 3** (3,510,000)
- **FIFA 12** (3,390,000)
- **Portal 2** (3,240,000)

**WII GAME DOWNLOADS ÎN 2011**
- **Super Mario Galaxy 2** (1,280,000)
- **Mario Sports Mix** (1,090,000)
- **Xenoblade Chronicles** (950,000)
- **Lego Pirates of the Caribbean** (870,000)
- **FIFA 12** (860,000)

**TOP XBOX 360 GAME DOWNLOADS ÎN 2011**
- **Gears of War 3** (890,000)
- **Call of Duty: Modern Warfare 3** (830,000)
- **Battlefield 3** (760,000)
- **Forza Motorsport 4** (720,000)
- **Kinect Sports: Season Two** (690,000)

Hmm, trei shootere pe primele trei locuri și pe PC și pe console. Deci nu PC-ul, ci shooterele încurajează pirateria. Urmărind același raționament pe care l-am observat la unii distribuitori (nu ne mai interesează PC-ul din cauza pirateriei), propun ca Industria să renunțe la shootere și să se concentreze pe strategii pe ture, că pe ălea nu le piratează nici dracul.

## SE VOR LANSA

| | | |
|---|---|---|
| Kingdoms of Amalur: Reckoning | PC, X360, PS3 | 38 Studios |
| The Darkness II | PC, X360, PS3 | 2K Games |
| Syndicate | PC, X360, PS3 | EA |
| Crusader Kings II | PC | Paradox Interactive |




## STEAM MOBILE PENTRU CLIENȚII PLIMBĂREȚI

Te dezlipești cu greu de contul tău de Steam, iar când o faci, vrei să știi în continuare ce mai cumpără, discută sau joacă prietenii din lista ta? Have no fear, **Steam Mobile** is here!

Versiunea mobilă a cunoscutei platforme de distribuție online de jocuri pentru PC și Mac este exact ceea ce și-a dorit o bună parte dintre clienții Steam, Valve anunțând lansarea variantei finale a aplicației pentru dispozitivele iOS și Android. Cu ajutorul acesteia, utilizatorii Steam de pretutindeni vor putea conversa cu prietenii lor, vizualiza profile, viziona screenshot-urile și conținutul generat de către alți utilizatori, citi știri, afla ofertele zilei și multe altele.

*Noile dispozitive mobile au schimbat modul în care oamenii interacționează, se joacă și consumă media, iar prin această aplicație confirmăm angajamentul nostru de a împlini doleanțele clienților noștri și extinde funcționalitatea serviciului Steam, pentru a-l face mai bogat și mai accesibil tuturor*, a declarat Gabe Newell, co-fondator și președinte Valve.

Prin urmare, cei care doresc să încerce aplicația Steam Mobile, nu au decât să o descarce în mod gratuit și să acceseze contul Steam prin intermediul telefonului sau tabletei. Mai multe detalii pe: store.steampowered.com/mobile

## THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION – ÎN APRILIE

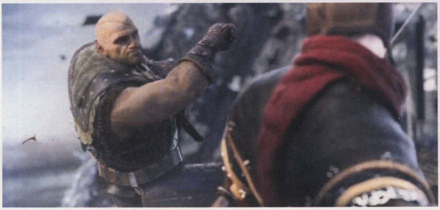
GOG.com a dat de veste că The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition pentru PC, o versiune mult îmbunătățită a jocului original, va fi disponibilă fanilor cunoscutului RPG începând cu data de 17 aprilie 2012. Oricine va cumpăra The Witcher 2 până atunci va primi update-ul gratuit, iar ca să facă oferta și mai atrăgătoare, distribuitorul a redus prețul jocului cu 15%.

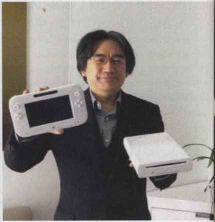
Noua versiune ne va oferi, printre multe altele, aventuri și zone de joc cu totul noi, precum și un sistem subteran de încăperi aflate sub Loc Muine, o pădure de conifere situată în munții din aceeași zonă și un pasaj secret, prezent sub forma unei peșteri. Noile quest-uri vor adăuga un număr însemnat de ore de joc, iar dintre noile personaje se remarcă Brigada Papebrock, o damă de viță nobilă în vârstă de 30 de ani, ce-și face de lucru pe la curtea temeriană. De fapt, este singurul personaj nou menționat, restul fiind în continuare secrete.

Mai avem animații și pasaje cinematice cu totul noi, inclusiv unul în care asistăm la decapitarea regelui Demavend din Aedirn, eveniment ce precede povestea spusă în The Witcher 2.

De asemenea, tot pe 17 aprilie, GOG.com va oferi în mod gratuit revista de benzi desenate The Witcher tuturor celor care dețin o copie a jocului The Witcher 2. Oferta mai include o nouă hartă, un nou ghid, un nou manual, precum și coloana sonoră, toate disponibile în mod gratuit, în aceeași zi. Tentant?

Ca fapt divers, versiunea pentru consola Xbox 360 va fi disponibilă tot din aprilie, se va intitula la fel, iar conținutul va fi același.





## NINTENDO VA LANSA CONSOLA Wii U ANUL ACESTA

Președintele Nintendo, Satoru Iwata, a anunțat că noua consolă a gigantului nipon, Wii U, va fi lansată pe piață până la finele anului 2012 (probabil de Crăciun) în Japonia, Europa și Statele Unite ale Americii.

Wii U va fi de doar două ori mai puternică decât consola Xbox 360, conform unei surse anonime și apropiată proiectului, în vreme ce următoarea generație de console marca Microsoft va fi, se pare, de șase ori mai puternică decât cea din generația actuală. Dacă este adevărat, consola Xbox 720 va fi de trei ori mai puternică decât Wii U. Și totuși, Nintendo propune un concept suficient de inedit ca să-și cucerească fanii actuali și să atragă adepți noi. În plus, va avea și avantajul de a fi lansată pe piață înaintea consolelor PlayStation 4 și Xbox 720. Așteptăm răspunsul concurenței.

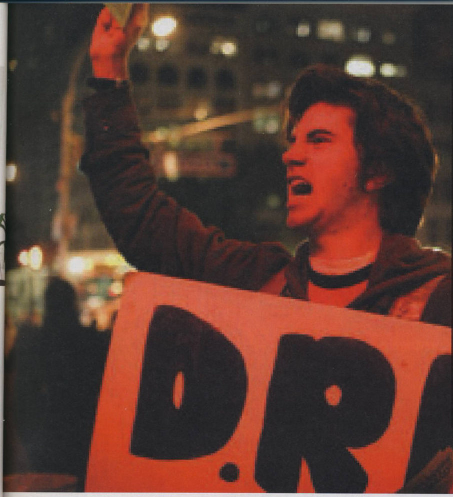


## RAYMAN ORIGINS VINE ȘI PE PC

În sfârșit, Ubisoft a decis să anunțe lansarea simpaticului Rayman Origins și pentru PC.

Publisher-ul francez a dezvăluit că versiunea pentru PC va fi disponibilă în data de 29 martie a anului curent și va fi distribuită prin servicii de download online, dar și la cutie, în schimbul a 29,99 dolari. În plus, cei care aleg să-l precomande prin intermediul magazinului virtual deținut de Ubisoft (dar nu numai) vor primi gratuit o copie a jocului Rayman 2 drept bonus.

Interesant este că ediția retail nu va conține niciun fel de DRM (o veste bună), în vreme ce versiunea digitală a jocului va solicita activarea online a acestuia la prima utilizare. Eh...




## PARADOX INTERACTIVE CREDE CĂ DRM-URILE NU SUNT O AFACERE PREA BUNĂ

Se pare că lecția de cultură oferită de CD Project RED în privința sistemelor de protecție a fost extrem de educativă pentru unii, astfel că un nou producător și distribuitor de jocuri scoate capul la lumină, afirmând că soluția pentru a diminua pirateria nu este enervarea jucătorilor, ci motivarea acestora să achiziționeze ceea ce le place.

Prin vocea CEO-ului său, Fred Wester, Paradox Interactive susține că ideea de a face un joc achiziționat mai dificil de instalat sau de butonat prin implementarea unui sistem DRM, decât versiunea piratată a acestuia, este greșită, iar această mentalitate corporatistă ar trebui să dispară dacă se dorește dezvoltarea acestui segment de piață. Wester merge mai departe și afirmă că DRM-urile nu sunt utilizate pentru protecția anti-piratare, publisher-ii implementându-le din simplul motiv că astfel li se permite să dețină un control mai mare asupra persoanelor care le cumpără produsele... adică noi.

Mai merită precizat că Paradox Interactive a renunțat la utilizarea sistemelor DRM în urmă cu 7 ani.

## RENEGADE X: BLACK DAWN A FOST LANSAT!

A început sub formă de mod pentru Unreal Tournament 3, iar acum avem ocazia să-l încercăm sub formă de joc stand alone. Dar pentru aceia dintre voi care nu au auzit până acum de (Command & Conquer) Renegade X: Black Dawn, trebuie spus că jocul se dorește a fi atât un remake, cât și o continuare neoficială a shooter-ului Command & Conquer: Renegade, semi-eșecul marca EA. Produs de către o echipă independentă și foarte pricepută în manevrarea Unreal Development Kit (unealta gratuită care îți permite să realizezi jocuri pe baza motorului grafic Unreal Engine 3), rezultatul final se dovedește a fi foarte spectaculoas și bine structurat. Drept urmare, avem în față un titlu al cărui aspect vizual este la fel de bun precum în cazul jocurilor cu buget de film porno ce se poate descărca gratuit. În viitorul apropiat, producătorii promit că vor lansa o versiune ce va include și modul multiplayer, ce se vrea a fi atracția principală a jocului.

Așadar, dacă sunteți interesați de un titlu gratuit, extrem de frumos realizat, tot ceea ce trebuie să faceți este să descărcați clientul jocului de pe site-ul oficial: www.renegade-x.com. Review în numărul următor.





## ALIENS: COLONIAL MARINES A FOST AMÂNAT

Sega și Gearbox Software au anunțat că lansarea jocului a fost amânată până în toamna anului 2012. Motivul, zic ei, este unul cât se poate de simplu și justificat: Aliens: Colonial Marines implică multă creativitate și inovație, iar pentru a-și atinge obiectivele fixate, termenele pot fi modificate. Nu se dorește sacrificarea procesului de creație doar de dragul respectării termenelor de predare. Se dorește șlefuirea produsului până în clipa în care vor considera că și-au atins obiectivul final, acela de a oferi cumpărătorilor un joc excelent. Pe scurt, calitatea are prioritate, explicațiile producătorului îndulcindu-ne așteptarea.

Premiile

# JOCUL ANULUI 2011



Am votat!

**REAL TIME STRATEGY**
## SHOGUN 2 TOTAL WAR



În primul rând, sequelul la Shogun a adus pentru prima oară în seria Total War un aport cu adevărat important al secțiunii de strategie pe ture. Dacă până acum componenta de strategie era destinată în primul rând oferirii suportului pentru lupta în câmpul tactic, de data aceasta o putem considera capabilă de a fi chiar de sine stătătoare. Știu oameni care joacă Shogun 2 strict ca pe o strategie pe ture, la fiecare luptă optând pentru rezolvarea automată a acesteia – și zău dacă acest titlu nu poate fi parcurs ca un fel de Civilization. Tocmai pentru că, la o componentă tactică fără egal (atât pe uscat, cât și navală), s-a adăugat o parte de strategie suficient de complexă și de interesantă pentru a fi un joc în sine, Shogun 2 Total War merită să primească titlul de cea mai bună strategie a anului trecut. Iar partea de multiplayer, cu al său experiment îndrăzneț de implementare a campaniei single player pentru multiplayer (inclusiv cooperativ în câmpul tactic), dar și a modului de luptă bazat pe clanuri și creștere în ierarhia online, este încă un argument pentru a răsplăti producătorul Creative Assembly cu cea mai înaltă distincție pentru strategia anului 2011.

**SHOOTER**
## F.E.A.R. 3



Părerea generală în redacție a fost aceea că F.E.A.R. 3 a avut cel mai bun storyline, cel mai bun gameplay și cea mai reușită atmosferă, dintre shootere. Pe alocuri, și grafica a contribuit cu o serie de cadre spectaculoase pe parcursul campaniei. În plus, felul în care F.E.A.R. 3 poate fi jucat cooperativ cu cei doi protagoniști este uimitor, inclusiv datorită abilităților speciale ale fiecăruia și designului de nivel ce pune în valoare acest mod de joc, la care se adaugă strania competiție a celor doi participanți, ce se conturează treptat, pentru a avea un efect neașteptat în finalul interactiv. Apoi, ideea genială a deblocării modului de joc „Insane" și a personajului Paxton Fettel după prima terminare a campaniei single oferă posibilitatea reluării în cu totul alt fel a acesteia. Probabil avem de-a face cu unul din cele mai rejucabile titluri FPS din istorie, la un mod pe care abilitățile speciale ale lui Fettel îl fac incredibil de dinamic și de captivant pe nivelul Insane. Și da, muzica genericului final a contat și ea în votul meu...

**ACTION**
## GEARS OF WAR 3



Gears of War 3 este unul dintre jocurile anului 2011 care s-au ridicat la înălțimea așteptărilor, ba chiar le-au întrecut. Nu au reinventat genul, însă cei de la Epic Games au reușit să contureze personalități distincte și să ne ofere momente emoționante într-un joc de acțiune care, practic, are de toate, dar mai ales băi de sânge savuroase. Moduri de joc în multiplayer foarte variate completează un pachet aproape complet, de care cu greu vă veți dezlipi odată ce i-ați prins gustul.

## RPG
## THE WITCHER 2



Deşi Bethesda s-a ţinut skyrim de noi şi a-ncercat să ne îmbuneze cu epopeea lor sandbox nordică, ne-a găsit gata convinşi de ambiţioşii CDProjekt Red cu al lor sequel pentru Witcher. N-o fi el monumental, dar a reuşit să îmbine perfect tendinţele old school cu trendul cinematografic post-Mass Effect şi s-a şcolit destul pe la Demon's Souls în privinţa hardcore-ismului, başca ne-a dat pe spate cu grafici răsărite, încât rezultatul este un joc de neratat, chiar dacă nu te pasionează genul. Porcul, are şi rejucabilitate! Cu atât mai mult cu cât producătorii au venit cu reparaţii generale în 2.0 şi urmează să trântească ditamai Enhanced Edition-ul (moca pentru cei care l-au cumpărat deja), debutând în forma asta şi pe X360, cu tone de conţinut nou, retuşuri şi zorzoane, întindem premiul cu sufletul curat şi urlăm în cor: vrem Witcher Trei! Acum!

## MMORPG
## RIFT



De fiecare dată când se lansează un MMO, mă entuziasmez ca prostul şi în primele două-trei săptămâni nimeni nu este mai fericit ca mine. Am găsit leac pentru World of Warcraft. Iar apoi totul se duce dracului. Anul trecut a fost unul în care am văzut lansate două mari MMO-uri: Rift şi Star Wars The Old Republic. Amândouă cu mare potenţial. Rift, prin echipa din spatele jocului, iar SW prin mega-povestea din spate. Dar Star Wars a dat rău de pământ, după ce primele două săptămâni te-a ridicat în Rai. Aşa că titlul pentru MMORPG-ul anului nu poate ajunge decât la Rift, care urmează reţeta unui MMO clasic, dar care te pierde repede la nivel maxim din motive necunoscute. Dacă mă întrebi de ce nu mai joc Rift, nu ştiu ce să spun, căci am doar cuvinte de laudă pentru el. Doar că nu mă mai atrage.

## SIMULATOR SPORTIV
## FIFA 12



Cel mai bine vândut joc sportiv. 3,2 milioane de copii vândute în prima săptămână. La cinci luni de la lansare, este încă pe primul loc în vânzările săptămânale din Marea Britanie. Nu degeaba. EA s-au depăşit pe sine cu acest joc. Cel mai bun joc al seriei FIFA, de altfel, este cel mai bun joc cu fotbal de până acum. Introducerea celor trei caracteristici noi – Impact Engine, Tactical Defending şi Precision Dribbling – a schimbat jocul cu totul. Dintre toate, cel mai mult se simte Tactical Defending, care implică o schimbare completă a modului în care priveşti apărarea. Unii aleg să joace cu Legacy Defending (modul vechi de apărare), deoarece nu se descurcă nicicum în noul mod. Da, mă uit spre tine, Tăuş!

## ADVENTURE
## THE BOOK OF UNWRITTEN TALES



În 2011, genul lent aproape că a ieşit din comă. Cu titluri interesante ca Gemini Rue, Black Mirror şi Gray Matter şi seriale ca Hector şi Back to the Future. În plus adventure-ul a încercat şi să se adapteze zilelor noastre, cu un LA Noire (PC) mai mult adventure-action decât action-adventure, dar a venit şi cu lucruri „noi" ca To the Moon, mai mult o nuvelă interactivă decât un joc. Nu vreau să uit nici de zecile de Hidden Object-uri care cresc de la an la an, dar nici de The Book of Unwritten Tales, titlul care a arătat tuturor că încă se poate face un adventure în stilul vechi, bun din toate punctele de vedere. Poveste, voci, replici, situaţii, gameplay, puzzle-uri şi, cel mai important, umor. Motiv pentru care îl şi alegem cel mai bun adventure al anului 2011 şi îi aşteptăm pe cei de la King Art cu o continuare, nu de alta, dar rar mai vezi atâtea personaje memorabile strânse în acelaşi loc.

## SIMULATOR AUTO
## STCC 2 THE GAME




Nu am apucat, încă, să scriu un articol despre Game Stock Car, din nefericire. Iar Need For Speed Shift 2 Unleashed s-a dovedit a fi o reuşită parţială ca simulator auto – ca să fiu blând în exprimare, strict de dragul producătorului SMS. Iar, deşi versiunea 1.3 a netKar Pro a apărut anul trecut, jocul a fost lansat cu mult înainte – ar fi câştigat, în schimb, categoria „cea mai bună nouă versiune a unui simulator auto". Aşa se face că, deşi conţine şi mult material preluat din prima sa versiune, STCC 2 The Game este singurul simulator cu adevărat reuşit apărut în 2011, din cele care şi-au găsit loc în paginile revistei noastre. Reproducând campionatele de turisme al Suediei şi Scandinaviei din anul 2010, la care adaugă pasionanta Cupă Camaro, STCC 2 The Game oferă o experienţă de simulare completă, plină de provocări, pentru care am decis că merită să primească titlul suprem al anului care a trecut.

## FIGHTING
## MORTAL KOMBAT



Aaaaah... au revenit vremurile de mult apuse când MK rupea tastaturi. Prea puțin gamepad-uri. Nu prea știam noi ce-s alea pe vremea când MK2 apăruse pe calculatoarele noastre. Mortal Kombatul anului 2011 este exact ceea ce trebuie. Un joc spectaculos cu bătaie, fără un mod duios 3D de bulversat camera, dar mai ales cu o experiență single player incredibilă. Primul joc cu bătaie în care liricul contează, care are multe ore de joc și te trece prin povestea a mai multe personaje deodată. Nu este doar cel mai bun joc cu bătaie al anului, este unul dintre cele mai bune evah.

## PUZZLE
## PORTAL 2



Primul ne-a zăpăcit pe toți cu un concept unic și fascinant de joc și puzzling, plasat cu mare dibăcie într-un decor fantastic, amuzant peste poate. Așa cum ne-am obișnuit, când se deschide Valva, nu mai rămâne loc de îndoieli. Logic, singurii care au reușit să întreacă Portal au fost tot creatorii lui. Deși ostilitățile s-au mutat în spații mai deschise, diversitatea noilor implementări (în mod amuzant, cele esențiale create tot de studenți DigiPen, de unde veni și conceptul inițial prin Narbacular Drop) și scriitura de calitate, dusă-n spate de un voice acting de milioane, bașca finalmente multiplayer-ul mult așteptat ne-au oferit o porție delicioasă de gaming.

## ARCADE
## JAMESTOWN



N-am realizat că am în față cel mai bun arcade al anului 2011 decât atunci când era să bag o monedă de 50 de bani în cititorul de carduri al laptopului ca să pot continua o partidă de Jamestown.

## TURN-BASED STRATEGY
## MIGHT AND MAGIC HEROES VI



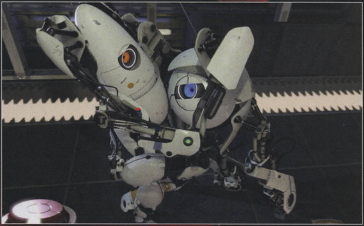
Va trebui să dăm cu strângere de inimă trofeul de față. Asta fiindcă cel mai recent Heroes este cel mai bun TBS recenzat anul trecut, însă… din nefericire. Cu o droaie de probleme cauzate de amestecul profilului online cu experiența single, cvasi imposibilitatea de a termina o partidă cu un străin și multe decizii nefericite care au afectat designul general, al nivelurilor și interfața, concepția celor de la Ubisoft sare curajos într-o direcție interesantă, dar reușește și să dărâme o bună parte din farmecul caracteristic seriei. Cum însă parcarea turiștilor serioși e cam goală, treacă de la noi!

## INDIE
## FROZEN SYNAPSE



Știu că s-ar putea să iasă cu scântei, însă colegii m-au pus să arunc câteva cuvinte despre ceea ce mi-au spus că i-a impresionat cel mai mult anul trecut în materie de indies. Nu-i corect poate față de Minecraft care, săracul, a atins varianta 1.0 tot anul trecut, însă, pe bună dreptate, a avut spațiul lui de glorie chiar și în beta la gala precedentă. Așadar, avem o strategie pe ture simultane de-ți dezgheață sinapsele și gâdilă plăcut glanda ludică într-un fel pe care-l înțelege doar individul care-a savurat atât partide frumoase de Counter, cât și rundele tactice din seria X-Com.

## COOP
# PORTAL 2



Deşi anul ăsta am avut parte din plin de co-operarea tovarăşilor de redacţie, spulberând gloatele din Serious Sam 3 sau în forma unei trupe de şoc cyberpunk în EYE, unele dintre cele mai frumoase momente le-a oferit ocazia de a butona continuarea celui mai inovator joc din 2007 în doi. Cu mâinile-ncleştate pe WASD şi creierii sfârâind, de aşa team building să tot ai parte! Ca menţiune onorabilă, nu putem uita de Trine 2, care a continuat o idee frumoasă în bine şi a venit în sfârşit cu mult doritul multiplayer online.

## GRAFICĂ
# BATTLEFIELD 3



În Battlefield 3, engine-ul grafic Frostbite 2 pur şi simplu străluceşte! Cu detaliile împinse la maxim, jocul arată incredibil de bine pe PC, bucurându-ne cu efecte vizuale DirectX 11impresionante. Însă cel mai important aspect al jocului este reprezentat de mediul distructibil, iar asta mai ales în multiplayer, unde poţi dărâma clădiri întregi şi rade aproape orice zid sau gard de pe suprafaţa pământului, modificând constant câmpul de luptă. Iar un câmp de luptă mereu în schimbare te poate forţa să-ţi schimbi strategia de joc în orice moment, ceea ce înseamnă că nicio partidă nu este întotdeauna la fel. În Battlefield 3, alternativele tactice pe care ţi le poate oferi engine-ul sunt cu o clasă peste ce poate oferi orice alt joc din acelaşi gen.

## STORYLINE
# STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

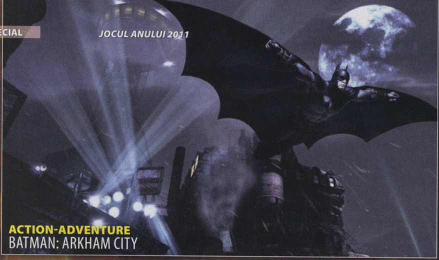


Este prima oară când pot vorbi despre storyline în cadrul unui MMORPG. Majoritatea se axa pe un pic de poveste când ajungeam la conţinutul de final de joc, cu care companiile producătore se strofocau să te ţină prins în aventură. BioWare, fiind BioWare, a ţinut morţiş să spargă tiparul. A introdus povestea din primul minut. Indiferent ce clasă vei alege să joci, personajul crescut de tine va porni de la un terchea berchea şi va ajunge un mare şerif stelar. Oricare dintre cele opt clase disponibile în joc te va atrage şi îţi va oferi o poveste diferită de a celeilalte. Cum este un MMO, jocul nu se termină repede. Dacă vei alege (şi vei avea nervi) să creşti toate clasele pentru a vedea povestea fiecăruia, îţi vor trebui câteva luni pentru a acoperi tot. Mai mult ca orice RPG de până acum. Star Wars: The Old Republic este cel mai fain RPG pe care am avut ocazia să-l joc. Cel mai fain SINGLE player RPG. SINGLE :(.

## MULTIPLAYER
# DARK SOULS



Piaţa de jocuri video nu duce lipsă în niciun caz de titluri care se pot juca în mai mulţi spre foarte mulţi. Ei bine, inovatorul nostru Dark Souls a venit cu o soluţie aproape perfectă de multiplayer, viabilă şi pentru cei care preferă să butoneze „stand alone". Imaginaţi-vă că experienţa single cu jocul este de fapt un plan de existenţă virtuală, care se intersectează constant cu planurile pe care aleargă toţi ceilalţi butonaci de Dark Souls conectaţi la internet. Aşa se face că experienţa este condimentată cu mesaje din alte lumi. Unele folositoare, altele înşelătoare. Când cineva din altă lume îţi apreciază sfaturile, primeşti umanitate. Poţi chema în ajutor, transportând în propria lume alţi jucători, sau te poţi pune la dispoziţia celorlalţi la rândul tău pentru stârpirea vreunui boss dificil, de a invada şi a fi invadat. În funcţie de fapte şi ghilda din care faci parte, regulile se schimbă, într-un vortex de o complexitate uluitoare. Drept urmare, cel mai bun multiplayer din 2011 vine prin inovare.



## ACTION-ADVENTURE
## BATMAN: ARKHAM CITY

Rar se întâmplă ca, într-un singur an, același joc să prindă două coperte ale revistei noastre. Batman a reușit acest lucru, și pe bună dreptate. O realizare grafică de excepție și un mod incredibil de a-ți apropia unul dintre cei mai cunoscuți eroi de bandă desenată. Nu te joci de-a Batman, ești Batman. Nu știu cum să vă conving în două rânduri că Batman: Arkham City este un joc ce a avut mari șanse să iasă Jocul Anului, prea multe detalii mi se îngrămădesc în cap și strigă pentru a primi un loc pe foaie. Dar pot să vă spun că, odată ce l-ați pornit, nu vă puteți opri prea curând. Acest joc a devenit pentru mine un etalon de evaluare pentru următoarele jocuri de același gen. Este termenul suprem de evaluare a action/adventure-urilor.

## SUNET
## BASTION



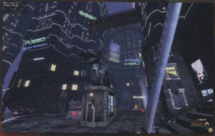
Dovada clară că mijloacele artistice deosebite pot face dintr-un gameplay bunicel una dintre cele mai tentante propuneri indie ale anului este Bastion. Dincolo de meritele artistice pentru grafică și lumea care se construiește chiar sub picioarele Puștiului, vocea excelentă din spatele narațiunii dinamice și mai ales coloana sonoră, care-și merită pe deplin locul de cinste în torpedou sau în player, au reușit să ne înmoaie inimile. Ce-i drept, a fost la muchie, fiindcă și electro-ul din Frozen Synapse face toți banii. Chiar așa, v-a picat fisa că Bastion se leagă de Bastian, eroul Poveștii Fără Sfârșit, care trebuie să reconstruiască tărâmul amenințat de Neant (Calamity anyone?) cu puterea imaginației?

## ARCADE AUTO
## TEST DRIVE UNLIMITED 2



Nu este evoluția la care ne-am așteptat cu toții, însă faptul că Test Drive Unlimited 2 este un joc excelent nu poate fi contestat. Este distractiv și suficient de stufos pentru a-și ține ocupați jucătorii cu lunile, dacă nu chiar mai mult. Poate că străzile nu îi sunt atât de animate precum cele din GTA IV, însă componenta socială pe care o are la bază - ce-l transformă în orice moment dintr-un joc single player într-un veritabil MMO cu o mulțime de posibilități - îl face cu atât mai valoros. Test Drive Unlimited 2 ne permite să urcăm la volanul unora dintre cei mai rapizi bolizi din lume și să evadăm într-un peisaj de vis, în care autostrăzile sunt o realitate.

## ACTION-RPG
## E.Y.E. – DIVINE CYBERMANCY



Aho, aho, clickeri versați! Stați puțin, nu ne-njurați. La urma urmei, toată redacția a fost dată pe spate de acest indie neterminat, enorm de ambițios și care, în ciuda tuturor problemelor (și are destule), a reușit să aducă un suflu de inovație, atmosferă și gameplay comparabil doar cu încoronatul (și încornoratul) anului 2011. Pe scurt, nu e accesibil, te face să-njuri, lista de probleme e mai lungă decât Santa Barbara și, paradoxal, trebuie neapărat să-l încercați dacă vreți să vă amintiți ce vă place de fapt la jocuri și lipsește cu desăvârșire din majoritatea producțiilor AAA.

## SUNET - EFECTE SONORE
## BATTLEFIELD 3



Fără îndoială, una dintre marile realizări tehnice ale jocului este reprezentată de calitatea excepțională a efectelor sonore. Surprinzător este faptul că Battlefield 3 este o experiență cinematică mai ales în multiplayer, unde poți auzi fiecare glonț care îți vâjâie pe la urechi și chiar surprinde pașii adversarului care ți se strecoară în spate. Exploziile surzesc și dezorientează, clădirile se pot prăbuși oricând cu un zgomot infernal peste tine, iar sunetul distinct al unei șenile de tanc te pune instantaneu pe fugă sau te îndeamnă să-ți sapi o groapă. Battlefield 3 se cere jucat pe un sistem audio 7.1 și cu volumul dat la maximum, pentru a experimenta un câmp de bătălie mai realist și mai imersiv ca niciodată.

## PREMIUL SPECIAL „WHAT DOES THIS BUTTON DO?"
## DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



Deşi era cât pe ce să răpească mai multe dintre medaliile serioase, fiindcă a reuşit să apese pe butoanele potrivite pentru mulţi, demnul urmaş al unei legende cyber-punk, care a reuşit să reînvie franciza şi eroul principal deopotrivă, ne-a rămas întipărit în creiere pentru cea mai brutală şi tranşantă manevră din istoria recentă a jocurilor cu finaluri multiple: butoanele. Trei la număr, patru dacă faci ce trebuie cu vreo cinci minute înainte. Vă daţi seama cât curaj, ce clarviziune? Cogeamite capacitate de sinteză pe producători, lăsându-ne să apăsăm pe oricare dintre butoane pentru a obţine unul dintre finaluri. Fiecare dintre ele rezumă, în patru linii mari şi late, posibilele abordări şi atitudini pe care şi le-ar asuma jucătorul pe durata şederii în faţa lui HR. Şi câtă mărinimie, să putem alege orice, indiferent ce spune rubrica Karma din foaia matricolă!
Trebuie să recunoaştem, CDProjekt ar fi cazul să ia lecţii de la Eidos dacă tot se laudă cu aşa-zisul lor sistem de alegeri şi consecinţe. Păi Butonul, el este esenţa interacţiunii noastre cu PC-ul şi a personajului cu lumea virtuală. Ce deznodământ mai potrivit pentru un joc complex, cu multiple abordări deschise pe toată durata lui, decât cel în care eroul trage de o manetă şi te invită să vizionezi în linişte filmuleţul de final corespunzător? Role Playing plin de substanţă... la maxim. Vorba aia, butonul face muzica!

## PREMIUL UNIUNII CALENDARIŞTILOR MAYAŞI
## ROCK OF AGES




Apocalipsa este ceva minunat. Ceva care dă speranţă oamenilor, ceva mult aşteptat. N-a fost să fie cu Y2K, dar aşteptăm cu pălinca la gură finalul anului curent, care, după unii, promite un spectacol de artificii pe cinste. Pe tema asta se vând în draci cărţi, filme, reclamă pe paginile web accesate de populaţia preocupată, ce mai, Sfârşitul e pe trend! Cum să nu apreciezi când drogaţii responsabili pentru Zeno Clash vin cu o soluţie pe cât de seacă, pe atât de amuzantă, sugerând că toate neînţelegerile şi problemele dintre oameni vor fi aplatizate sub greutatea unui bolovan cu moacă, rostogolit peste veacuri de însuşi Sisif, sătul de zădărnicia muncii sale de-o viaţă?

Toată suflarea biologică, civilizaţia şi realizările impunătoare ale umanităţii, în frunte cu personalităţile marcante, prizoniere printre paginile cronicilor şi cărţilor de istorie sunt strivite scurt, cu zgomote seci, scurte şi umilitoare de Piatra Filozofală, sub ochii înlăcrimaţi de râs ai privitorilor şi cârma nemiloasă a Jucătorului. Un fel de tower defense pe LSD, dus la şcoli înalte de istorie, literatură şi artă, cu nenumărate poante ce-i vor satisface atât pe ignoranţi, cât şi pe cei mai cultivaţi dintre sclavii Jocului Video. Ne-a cocoşat de râs şi admirăm sincer munca celor de la ACE Team, care ne arată că nu duc lipsă de idei. Le urăm să găsească iluminarea şi pentru formulele de gameplay, unde titlul lor lasă mult loc de mai bine. Chiar şi aşa, merită jucat până la capăt, măcar pentru revelatoarele filmuleţe presărate pe toată durata campaniei. Gata, ne-am luat o piatră de pe suflet!

## FREE 2 PLAY
## RACEROOM THE GAME 2



Zău dacă nu era prin redacţia noastră un aer de lehamite şi uşoară enervare în momentul în care s-a ajuns cu votul la categoria asta. Priviri dispreţuitoare, zâmbete maliţioase şi cuvinte în doi peri au însoţit parcurgerea listei cu toţi candidaţii la titlu. Oricum, era o silă generală în a-l acorda încă unui RPG... Aşa se făcea că, până la urmă, nu ne hotăram la nimic, parcă niciun titlu nu trecea de filtrul raţiunii noastre. Şi atunci, într-un moment de inspiraţie, unul din noi (nu eu, pe bune) s-a plezznit cu palma peste frunte şi a exclamat: „dar ăla, ăla de curse, fain, cum îi zice, RaceRoom 2, ăla nu a apărut anul trecut?". Oh God, uitasem!... Da, a apărut, oferind o experienţă de simulare auto incredibilă şi 5 modele de maşini bestiale, ce se pot desfăşura pe 4 piste celebre (una din cele patru, Hockenheim, este disponibilă în trei configuraţii diferite). Ba, mai mult, concursurile de pe serverele oficiale de hotlapping în RaceRoom 2 se desfăşoară în continuare, săptămânal, gratuit, pe mai multe categorii de maşini şi dificultate. „Bravo, SimBin!", am zis noi zâmbind cu satisfacţie şi am acordat producătorului suedez titlul de cel mai bun joc gratuit, pentru RaceRoom The Game 2.

## TROFEUL „CU VERDELE-N JOS"
## ORCS MUST DIE




Sunt din ce în ce mai convins că orcii trebuie să moară. Iar dacă tot trebuie să moară, de ce n-ar face-o cu stil? Iar când vine vorba de stil, nimeni și nimic nu-ți oferă mai mult decât Orcs Must Die, cel mai bun simulator de plantat orci al anului 2011. Țineți minte că orcul, spre deosebire de pașnicii brăduți pe care-i iubim de Crăciun și-i ardem în restul anului, orcul trebuie plantat neapărat cu verdele în jos. Altfel se ridică și-ți strică scorul.

## TROFEUL „SALVAȚI NATURA!"
## DRAGON AGE II



Văzând direcția în care se îndreaptă Bioware, nu pot spune că mă așteptam la minuni din partea lui Dragon Age 2, deci a trecut la mustață pe lângă „cea mai mare dezamăgire a anului 2011". Fiindcă jocul care ne-a oferit atâtea clipe de neuitat nu putea să plece de la noi cu mâna goală, îl vom premia pentru o realizare pe care nici cel mai înfocat fanboy nu i-o poate nega: reciclarea ridicată la rang de artă. Fiecare producător își reciclează asset-urile, ba o textură, ba un sunet, ba un mic dungeon, însă în Dragon Age 2 totul este epic: de la poveste până la reciclare. Trebuie să ai ori niște „oo" imense ori foarte puțin timp (să spunem… un an?) la dispoziție pentru a produce RPG-ul tău epic, ca să ieși la înaintare cu trei peșteri și două depozite pe post de dungeon-uri epice. Auzi, n-am mai fost aici acum patru ore? Nu. N-ai mai fost. Uite, sunt alți monștri. Aaaaaha. Da, da, da sunt alți monștri, deci trebuie să fie altă peșteră. Hmmmm... dacă-mi aduc aminte, aici trebuia să fac dreapta. Nu, nu trebuie să faci dreapta. E cu totul și cu totul altă peșteră. Am pus un bolovan mare și nu mai poți merge la dreapta. Ia-o înainte și explorează această peșteră complet diferită de cea de acum două ore. Bine, mă, te cred, dar în depozitul ăsta sigur am mai fost. Ciolane, nu fi naiv, e prima oară când îl vezi. În plus, aici sunt șapte butoaie. În celălalt erau optsprezece. Și e o șură ca toate șurile, zi mersi că o s-o umplem cu următorul DLC. Mmmmhm. Dar căruțele de la gurile peșterilor? Sigur-sigur ați folosit același model peste tot. Te înșeli, scumpule, dacă erai atent, observai că erau aranjate diferit. Iar una dintre ele avea oiștea mai scurtă. Știi cât ne-a luat să le aranjăm? Da, de vreo zece ori mai mult decât să scrieți dialogurile, apreciez efortul!

## TROFEUL „MÂNCARE PE CARE!"
## UNREAL WORLD



Ca orice leneș sătul de muncă, cochetam din ce în ce mai des cu ideea unei vieți curate și simple în sânul naturii. Natură pe care, ca orice om care nu-și vânează prânzul, o cunosc din cărți. În cărți, natura îți dă, taică. În realitate (și în Unreal World, care e tot un fel de realitate în 256 de culori)... natura dă! Ți se face poftă de o șunculiță, natura îți dă un urs. Când ți se face sete, natura îți dă un potop. Ai nevoie de un adăpost, nicio problemă. Stai în preajma unui copac imens și lasă natura să-și facă treaba. Ea, drăguța, va găsi o metodă să ți-l trântească în cap și sigur vei ajunge în adăpostul ceresc, de unde ploaia, foamea, tristețea și îndurarea au plecat. Ți-e frig? Mai ia un urs. Ești vegetarian? Natura nu discriminează pe criterii gastronomice. Ia o ciupercă, Ciolane, le-am colorat în roșu aprins ca să le vezi mai bine. Tii, ce veveriță drăguță! Omoar-o! Cum s-o omor, ești nebună? Bine, atunci mori de foame, vițelule! Țeapă, mai am pește. Auzi, l-ai afumat? Ermm... hai la tata, veverițico, nu-ți fac niciun rău, uite ce bolovan frumos am...

### TROFEUL „APOCRIFĂ E PLATFORMA LUI DUMNEZEU“
## EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON

Mintea omului, lucru dracului. Asta mă face să cred că păcatul originar a fost, de fapt, mult mai hardcore decât versiunea 13+ prezentată în Biblie. Dacă e să ne luăm după El Shaddai: The Ascension of Metatron, un platformer/action delicios de ciudat inspirat din apocrifa Carte a lui Enoh, sigur în grădina Edenului s-a întâmplat mai mult decât banalul consum al unui la fel de banal fruct. Eu îmi închipui că a avut loc un mic Woodstock în jurul Pomului Cunoștinței Binelui și Răului, iar la final, cei doi participanți i-au dat foc și au tras cenușa pe nas, după care au intrat în cort și s-au cunoscut. Așa a luat naștere industria de jocuri japoneză și, câteva milenii mai târziu, El Shaddai, un joc pe care ajungi să îl apreciezi la adevărata lui valoare doar atunci când vei răspunde fără să te bușească râsul (și se poate, credeți-mă), la întrebarea pusă de amicul Mops: „Ok... Gabriel e o femeie... dar de ce are Enoh țâțe?”.



### TROFEUL „APĂRĂ-MĂ, DOAMNE, DE CLIENȚI!“
## UBISOFT

Ubisoft este compania căreia zicala (adaptată mileniului trei) „Apără-mă, Doamne, de clienți, că de pirați mă apăr singur” i se potrivește de minune. DRM-uri stupide care nu i-au împiedicat pe pirați să „lanseze” Assassin's Creed: Revelations cu vreo săptămână înaintea produsului oficial, amânări (ale versiunilor de PC, desigur) anunțate în ultimul moment (AC: Revelations, From Dust, Call of Juarez, cel mai nou Driver), portări cel puțin dubioase (From Dust), un uPlay care mai mult te încurcă decât te ajută, un om mai bănuitor decât mine ar crede că managementul Ubisoft face tot posibilul să nu obțină profit din jocurile pentru PC, ca mai apoi să aibă motiv s-o rupă de tot cu această platformă...



### TROFEUL „BĂTRÂNEȚE, TEXTURI CREȚE...“
## E.Y.E: DIVINE CYBERMANCY



Nu te întâlnești în fiecare zi cu un joc care-ți produce flashback-uri din trecut la fiecare pas. Syndicate, Blade Runner, Total Recall, Deus Ex, System Shock 2, Alien, Doom, Lovecraft, Poe și alte câteva zeci de filme/jocuri/cărți/autori cult ți se perindă prin fața ochilor în timpul unei sesiuni de E.Y.E.: Divine Cybermancy. Pur și simplu n-ai cum să rămâi rece în fața unui joc în care o mână de francezi ușor săriți de pe fix ți-au înghesuit întreaga adolescență.

# DARK SOULS

## JOCUL ANULUI 2011

A fost un an frumos, plin de pixeli colorați meșteșugiți cu precizie chirurgicală pentru a rupe lanțurile endorfinei în creierele nevinovaților amatori de jocuri. Cu atâtea continuări, reboot-uri și apariții interesante în general, decizia n-ar fi fost, în mod normal, ușoară. Totuși, se pare că entuziasmul transmis colegilor în timp ce butonam dungeon crawler-ul celor de la From Software se pare că s-a lipit. Așa se face că, în ședință, după ce l-am propus pentru Marea Distincție, nimeni n-a avut obiecții. Bietul său predecesor, Demon's Souls, nu s-a prea bucurat de suficientă atenție, din partea mea, recunosc, fiindcă a picat la review exact când mi-erau planurile de vacanță mai fierbinți și n-am putut petrece suficient timp în compania lui pentru a mă convinge pe deplin.

Ei bine, a venit timpul să mă revanșez și să-i felicit pe creatorii celui mai bun titlu din 2011, față de care, cel puțin pentru mine, majoritatea celorlalte jocuri s-au pierdut într-un nor de praf. Partea cea mai grea a fost să mă dezlipesc de dânsul și să aștern o recenzie cât de cât acceptabilă, fiindcă tot ce mi-aș fi dorit ar fi fost să umplu două pagini de poze din el și să scriu cu un font enorm „JUCAȚI-L!!!".

Un rezumat potrivit ar spune că Dark Souls reușește să aducă de mânuță dungeon crawler-ul către nexgen fără să piardă mare lucru pe parcurs, pe fondul unui univers dark fantasy cât se poate de mistic și atrăgător, cu un gameplay de milioane și multiplayer cum nici măcar în predecesorul său spiritual n-am întâlnit întocmai. E prea puțin însă, fiindcă toate elementele și subtilitățile complexe care alcătuiesc această adevărată experiență interactivă se îmbină perfect, blindându-se într-un tot imperturbabil. Poate fi greu de crezut că, despicând un aspect al multiplayer-ului, găsești aceeași zeamă precum într-un element de level design sau câteva vorbe întortocheate rostite de vreun NPC, dar este perfect valabil în cazul de față. Dark Souls are doar substanță, nu are elemente destinate strict esteticii sau decorului, totul e pus într-un anume fel și loc cu un scop precis. Efectul - garantat. Tot ce înseamnă interacțiune, spectacol vizual, emoție audio și poveste rostită sau sugerată curge într-o atmosferă care acaparează jucătorul complet. Jucătorul răbdător, fiindcă dificultatea mare, neobișnuită pentru un titlu contemporan, gonește multă lume.

Singurul lui păcat este că se găsește doar pe PlayStation 3 și Xbox 360 (un pas în față de la exclusivitatea pentru PS3 a Demon's Souls), dar, după cum bine știți probabil, comunitatea de doritori s-a comasat prin intermediul unei petiții on-line, care cere Dark Souls pe PC. Cele aproape 100.000 de semnături vorbesc singure.

Indiferent că va apărea și pe PC sau nu, vă sfătuiesc să faceți cumva și să-l butonați în liniște, cu răbdare. Nu veți regreta. Chiar și așa, se prea poate ca următorul joc izvorât din acest concept să aibă parte din start și de o variantă pentru bătrânul calculator, care, din pricina apariției Dark Souls exclusiv pentru console, a fost privat de ceea ce putea fi, de departe, cel mai bun joc PC al ultimilor ani.

■ **Caleb**










SYNDICATE
WARFACE
OVERSTRIKE
DISHONORED
STARHAWK
SpyParty
DOTA 2
EA SPORTS
ARMORED CORE V
THE LAST STORY
FORTNITE
PREY 2
RESIDENT EVIL
Operation Raccoon City
FIFA 13
DIABLO III
LOLLIPOP CHAINSAW
DUST 514
NI NO KUNI
WRATH OF THE WHITE WITCH
THE LAST OF US
ARMA II
NEED FOR SPEED
GUILD WARS 2
YAKUZA
DEAD SOULS
BINARY DOMAIN
INVERSION
FARCRY 3
SCROLLS
SILENT HILL
HD COLLECTION
ALAN WAKE
TOMB RAIDER
SLY COOPER
Thieves in Time
MECHWARRIOR ONLINE
WORLD OF WARCRAFT
MISTS OF PANDARIA
SOUL CALIBUR V
Devil May Cry
HD Collection
TWISTED METAL
MAX PAYNE 3
The Darkness II
Wii U
botanicula
HITMAN
ABSOLUTION
SILENT HILL
DOWNPOUR
MASS EFFECT 3
grand theft auto FIVE
METRO
LAST LIGHT
COUNTER STRIKE
GLOBAL OFFENSIVE
[PROTOTYPE2]
ASSASSIN'S CREED III
METAL GEAR RISING
REVENGEANCE
FEZ
HALO 4
X REBIRTH
I AM ALIVE
DARKSIDERS II
BIOSHOCK
INFINITE
THE SECRET WORLD
DRAGON'S DOGMA
DmC
Devil May Cry
TORCHLIGHT II
STREET FIGHTER X TEKKEN
RECKONING
TRIBES
ASCEND
A HIDEO KOJIMA GAME
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
HD EDITION
XCOM
FABLE
THE JOURNEY
BORDERLANDS 2
FINAL FANTASY XIII-2
CALL OF DUTY

# JOCURILE ANULUI 2012

## Anticipatele, nou-venitele şi sofisticatele de dinaintea sfârşitului lumii

Aţi reuşit să vă trageţi sufletul după un sfârşit de an 2011 excepţional din punct de vedere jucătoricesc? Nu de alta, dar 2012 nu pare că o să fie cu nimic mai prejos. Industria s-a dezvoltat atât de mult încât acum, dacă eşti un om „normal", care nu se joacă în medie mai mult de două-trei ore pe zi, ai posibilitatea să alegi mereu doar titluri bune/excepţionale şi, chiar şi aşa, ai toate şansele să nu-ţi ajungă timpul pentru toate. Suntem nişte copii răsfăţaţi, care în scurt timp vor avea mai multe jucării decât pot duce. Motiv pentru care găsesc că e cât se poate de normal să urlăm la fiecare bug, să ne plângem constant şi să cerem mereu mai mult de la părinţii noştri, producătorii de jocuri. Versiuni îmbunătăţite ale jucăriilor care ne-au plăcut? Da, da, da, da! Jucării noi care să ne surprindă? Da! Poveşti noi şi extraordinare? Da! Şi să-i ferească bunul Dumnezeu' să aibă vreuna vreo pată!

M-am gândit şi m-am răsucit încercând să structurez acest „special". Am realizat repede că o sortare după importanţa titlurilor este imposibilă şi nedreaptă, plus că ar duce la o plafonare a sfârşitului de articol aşa că, până la urmă, le-am aranjat într-o oarecare ordine a apariţiei. Multe vor strica lista, bineînţeles, pentru că vor fi amânate sau vor fi inevitabil lansate mai târziu pe PC. Unele vor avea chiar şi neruşinarea de a sări în 2013, treaba lor, an cu ghinion, în care ne vom plânge şi mai tare. Şi că tot vorbeam de PC, încep cu el, platforma încă zdrobitor de preferată pe plaiurile mioritice. Iar pentru a face totul mai interesant, am scos bila de cristal din şifonier şi-am aruncat şi note.

## PC: WINDOWS, DUBLAT CÂTEODATĂ DE MACOS ŞI LINUX.

SYNDICATE - FPS, PC/PS3/X360, 24 FEBRUARIE



### Syndicate

Este un shooter care seamănă atât cu Deus Ex – viitor dominat de tehnologie, hăcuială la greu, augmentări cibernetice – cât şi cu Mass Effect, prin alegerile de design şi grafica curăţică. După părerea mea, interioarele arată mult mai rău decât în Mass Effect, iar jocul este clar cu mult în urma greilor FPS. De ce i-o fi mâncat undeva să spună că este un reboot al vechiului joc tactic cu acelaşi nume, nu ştiu! Şi-au pus comunitatea-n cap şi, sincer să fiu, nici eu nu sunt prea convins de ce văd. Singurul motiv pentru care apare aici este faptul că e făcut de Starbreeze, aceiaşi care au ne-au dat Riddick, companie care are puterea să ne surprindă plăcut. Prezic „doar" un 8 în LEVEL, dar guvernul australian a reuşit să-mi mai ridice un pic curiozitatea, interzicând jocul pe motiv de violenţă excesivă.

MASS EFFECT 3 - ACTION-RPG, PC/ PS3/X360, 9 MARTIE




### Mass Effect 3

Nu trebuie să ne uităm peste filmuleţe pentru a vedea dacă ME3 arată bine, deja o ştim. Pentru mulţi dintre noi, ME3 a devenit unul dintre cele mai anticipate jocuri, imediat după ce am terminat ME2. Deşi LEVEL l-a terfelit niţel – prea puţin RPG – jocul a fost ales GOTY (cel mai bun joc al anului) de o samă respectabilă de publicaţii şi site-uri de specialitate. Cu toate astea, BioWare i-a ascultat şi pe cei ca LEVEL (sau poate sunt eu naiv) şi a implementat, de această dată, 3 moduri de joc: action, cu elemente RPG sau action-RPG, din care să putem alege. De data asta, echipa din care vom face parte va fi mai mică, pentru a contura mai bine relaţiile din cadrul ei. Iar jocul va avea şi multiplayer, dintre care cel cooperativ sună foarte bine. Cu toate astea, eu tot nu sunt convins pe deplin... 8.5.

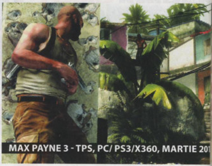

STREET FIGHTER X TEKKEN - FIGHTING, PC/PS360, 9 MARTIE

## Street Fighter x Tekken

Hai, recunoaşteţi! Sunteţi surprinşi! Tekken pe PC? Cine şi-ar fi imaginat? Mulţumim Capcom, de două ori. Cu Namco şi versiunea lor, Tekken X Street Fighter, sigur nu vom fi aşa de norocoşi. Bineînţeles, jocul va semăna grafic foarte mult cu SFIV, lucru foarte bun zic eu, iar lupta va fi mai rapidă, din nou, un lucru care mie, personal, îmi place. De această dată, fiecare jucător trebuie să aleagă 2 luptători la începutul unui meci şi, din ce văd – schimburi, bare de energie, combo-uri, cancel-uri, supermoduri – gameplay-ul promite adâncime. Titlul are toate şansele să prindă şi la profesionişti. Pentru noi, cei mai relaxaţi, jocul vine şi cu story şi cu filmuleţe prerenderizate, tocmai bine pentru a-l transforma în cel mai anticipat joc cu bătăi al anului. Aici e simplu, o să ia 9 cu siguranţă.

## Max Payne 3

Oare putea Max să ajungă în mâinile cuiva mai calificat decât Rockstar? Imaginaţi-vă atmosfera şi universul Payne transpuse peste un joc ca GTAIV. Mulţi se plâng că M. e prea chel sau prea colorat, dar dacă arunci un ochi atent peste filmuleţele presărate pe web, realizezi destul de repede că Rockstar se abţine de la a dezvălui prea mult. Cu două motoare – fizic şi grafic – ajunse la maturitate, MP3 arată şi se mişcă extraordinar. Baletul gloanţelor este mai impresionant ca niciodată, în timp ce povestea promite să fie la fel de interesantă. Sunt atât de multe lucruri care pot merge rău (sau bine) în acest nou episod, încât bila de cristal a luat-o razna. Dacă o scoate la capăt şi de data asta, Rockstar poate fi aşezat pentru totdeauna lângă Valve, Blizzard, Retro şi alţi Dumnezei. O să fiu mega optimist de data asta: 9.5.


MAX PAYNE 3 - TPS, PC/ PS3/X360, MARTIE 20


BOTANICULA - ADVENTURE, PC, ÎNCEPUTUL LUI 2012

## Botanicula

Căutând informaţie despre acest joc, am dat peste Hands On-ul celor de la RockPaperShotgun. Îi urăsc, articolul este atât de bine scris, încât prima tendinţă a fost să-i dau cu copy-translate. Dacă vi s-a părut că Machinarium a avut un review chinuit, să vedeţi ce-o să iasă acum. Nu de alta, dar Amanita, producătorul lui Samorost şi al mai sus-menţionatului M., sunt de vină şi pentru B. Un adventure care promite că nu se transformă în platformer, cu accent pus pe explorare, în care 5 prieteni vegetali aleargă printre crengile unui copac încercând să salveze o sământă de nişte paraziţi cu formă arahnoidă. Un titlu care va pune un zâmbet pe feţele tuturor şi ne va surprinde la tot pasul. Mă feresc să arunc o notă aici (9.5) pentru că apoi o să mă acuzaţi că nu sunt obiectiv, în caz de apuc să scriu review-ul mare.

## Counter-Strike: Global Offensive

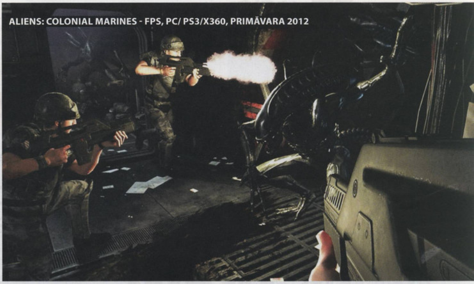
Global Offensive: recunosc că iniţial am fost oarecum dezorientat, „păi nu a mai apărut unul acum, de curând? Care a făcut exact acelaşi lucru, a luat originalul şi l-a adus la zi?". Se pare că timpul trece foarte repede în mintea mea când vine vorba de lucruri care nu prea mă interesează. De curând = 2004 O.o E timpul pentru o nouă reeditare a jocului datorită căruia avem astăzi CoD şi Battlefield. Cu planşe vechi, şterse de praf, dar şi hărţi, personaje, arme şi moduri de joc noi. Le-am zis pe toate în aceeaşi propoziţie şi acum nu mai am ce să spun. Aha! Multiplayer-ul va fi cross-platform, între PC, Mac şi PS3. Bila de cristal e foarte ceţoasă: pe de o parte avem o piaţă saturată şi fanii înrăiţi, greu de mulţumit, pe de alta o companie mult iubită, Valve, care nu prea greşeşte. 8.5?!


CS:GO - FPS, PC/MAC/ PS3/X360, ÎNCEPUTUL LUI 2012

## Prototype 2

Îmi aduc aminte că mă uitam cu prietenii la clipurile primei părți și mai aveam un pic și aplaudam. Imaginați-vă că săriți de pe un zgârie-nori pe un elicopter, rupeți ușa, omorâți piloții, lansați câteva rachete, evacuați și în cădere spargeți un tanc în două cu cotul. Păi așa da! Luați turela și o aruncați peste mașini, apoi explodați ca un arici venit din iad și omorâți tot ce vă înconjoară. Falca era la podea. Din păcate, astea erau doar filmulețele, în realitate jocul aducea cu un Spiderman care furase toate puterile X-Men-ilor. Distracția era, dar era cam nefocusată, grafica ajungeai s-o consideri simplistă, la fel ca și designul monștrilor. P2 promite mai mult și mai bine. Grafica este mai încântătoare, iar gameplay-ul pare mai ordonat. Sunt păcălit din nou, un 8.5 șters își face apariția...


PROTOTYPE 2 - OPEN WORLD-ACTION, PC/ PS3/X360, 27 APRILIE 2012


ALIENS: COLONIAL MARINES - FPS, PC/ PS3/X360, PRIMĂVARA 2012

## Aliens Colonial Marines

Având în spate două companii cu multă experiență în ale pac-pacului și o poveste scrisă de scenariștii minunatului Battlestar Galactica, e greu să treci cu vederea ACM, mai ales dacă ești fan Aliens sau action-horror. Îmi place faptul că nu există HUD și că acțiunea jocului este plasată între primul și al doilea film, dar, în același timp, sunt de părere și că motorul Unreal 3 își arată vârsta aici. Că quick time event-urile o să ne enerveze la culme, la fel ca și ceilalți 3 membri ai echipei din care facem parte. Oricum și oricât aș privi la filmulețul de gameplay, jocul ăsta tot nu trece de un 8 în LEVEL. Sper, însă, să mă înșel și extratereștrii să aibă ceva din inteligența oponenților din F.E.A.R., povestea să ne dea pe spate, iar cooperativul să-l mai ridice nițel, așa cum o face mai mereu.


DOTA 2 - MOBA, PC, PRIMĂVARA 2012

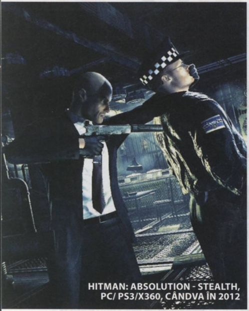
## Dota 2

Omigî, Omigî! Era să uit de Dota. Tata tuturor MOBA-urilor (Multiplayer Online Battle Arena), un nume pompos dat genului Multiplayer-Action-RPG-RTS . Titlul, plecat de la o bază Blizzard, rearanjată de comunitate, este acum adus la zi de aceeași comunitate, angajată de și cu resursele Valve (cine ar fi crezut acum câțiva ani!). D.2 va fi, odată lansat, cel mai bun MOBA de pe piață. Șlefuit pentru competiții. Deja jucat de cele mai bune echipe din lume în concursuri. Aș vrea să vă vorbesc de toate îmbunătățirile aduse jocului, dar, chiorându-mă pe internet, am descoperit că, în afara graficii, nimic nu merită menționat aici. Sigur, mecanicele de joc au fost îmbunătățite, dar toate schimbările sunt făcute pas cu pas. Așa cum e și normal, într-un joc în care gameplay-ul este rege. Este ușor să merg pe un 9 aici.

## Torchlight II

În acest moment, sunt mai mulți oameni cheie dintre cei care au dezvoltat Diablo II la Runic decât la Blizzard, iar singurul motiv pentru care Diablo III nu va primi note maxime anul acesta de la majoritatea site-urilor de specialitate va fi Torchlight II. Acum și cu cooperativ, un preț promis mai mic decât al unui titlu mare (AAA), pescuit (îmbunătățit) și animale de companie (mai deștepte), plus, după părerea mea, clase de eroi mult mai interesante. Dacă aveți puterea să treceți peste grafica mai copilăroasă, sunt toate șansele să descoperiți anul acesta în T.II un joc mai complex și mai frumos decât gigantul D.III. Probabil nu va avea rejucabilitatea monstrului, dar, cu siguranță, pentru majoritatea dintre noi va fi „dungeon crawlerul" mai bun. Până și luptele mi se par mai convingătoare. 9.


TORCHLIGHT II - ACTION-RPG, PC, PRIMĂVARA 2012



HITMAN: ABSOLUTION - STEALTH, PC/ PS3/X360, CÂNDVA ÎN 2012

## Hitman: Absolution

La fel ca mulți dintre voi, odată cu achiziționarea lui Eidos de către Square, am scos un sheeet prelung. S-au dus pe apa sâmbetei atât Tomb Raider, cât și Hitman. Nu știu ce am, sunt cam negativist în specialul ăsta. Iată, însă, că ne-am înșelat și, din contră, Eidos (cu toate subsidiarele lui) e pe val și nu contenește în a ne surprinde. Noul Deus Ex este un joc foarte bun, chiar dacă grăbit, iar Lara și Agentu' 47 arată mai bine ca niciodată. În plus, diferit de ceilalți giganți, Square nu a uitat până acum de PC. Dacă reboot-ează și seria Commandos și Soul Reaver, îi pup pe portofel. Cele 10 minute aruncate pe internet cu gameplay-ul lui H:A sunt suficiente pentru a convinge pe oricine, eu încă sunt excitat. Unii se vor plânge că 47 nu e Sam Fisher, dar, de fapt, tot ce au dorit producătorii să arate cu secvențele mai în forță a fost flexibilitatea deosebită pe care jocul ți-o oferă. Se vede clar că poți trece fără a fi observat de toate zonele. Grafică și gameplay complex, situații interesante, noi abilități. Sper din tot sufletul ca IO să aibă suficientă forță pentru a păstra pe tot parcursul jocului tensiunea prezentă în primul nivel, dar și că AI-ul va fi destul de deștept pentru a permite un 9 în LEVEL.

## Borderlands 2

Mă uit la filmulețul cu gameplay-ul din B2 și dau din cap neîncrezător: ce culori, ce arme fără sens, ce pac-pac aleatoriu! Cui îi place jocul ăsta? Apoi aflu că primul B. s-a vândut în peste 4,5 milioane de exemplare și îmi aduc aminte că cioLan i-a dat un 8.ceva și s-a bucurat de el (până s-a plictisit). Un Diablo în care împuști, în loc să dai cu barda. Cu arbori de abilități și un milion de arme. Cei care comentează sub clipurile aruncate pe internet îl anticipează serios și spun numai de bine. Că arată exact ca primul (?!), că nivelurile au dispărut, înlocuite de o lume persistentă, questurile sunt acum dinamice și, în funcție de cum sunt duse la capăt, vor influența avansul în poveste, că AI-ul este mult mai neprietenos. Bine, bine, tot 8.5, pentru mai mult și mai bine din același lucru.



BORDERLANDS 2 - RPS, PC/PS360, 1 SEPTEMBRIE

## Prey 2



PREY 2, FPS - PC/ PS3/X360, VARA 2012

Am trecut de multe ori cu vederea acest titlu din cauza unei prime părți dezamăgitoare. Asta până când am văzut filmulețul de prezentare, pe care l-am dat apoi de două ori înapoi ca să fiu sigur că am înțeles numele. P2 nu are la prima vedere nimic de-a face cu primul P. și se și joacă în cu totul alt mod, într-un univers mult diferit. O planetă întreagă în stilul și atmosfera Blade Runner, plus un strop de Mass Effect. La cât de bine arată jocul, această caracteristică ar fi fost suficientă pentru a-l propulsa în această listă, dar... Human Head a cerut ajutorul celor de la Bethesda (distribuitorul) în încercarea lor de a da lumii din P2 aceeași libertate de mișcare întâlnită în Skyrim. Oaa!! Dacă le iese, o să ne dea pe spate, dar e foarte greu să o facă perfect. „Doar" un 8.5, cu felicitări însă, pentru efort.

## Dishonored

Ușor să te aprinzi și să te bucuri de Dh. înainte de vreme, făcut de Harvey Smith – Thief, Deus EX - și Raf Colantonio – Arx Fatalis, Dark Messiah of Might and Magic, jocul pare o combinație de Thief, System Shock și Assassin's Creed, într-un univers deschis explorării în care trecutul și viitorul se îmbină armonios, „nobilii merg cu caleașca, în timp ce săracii mănâncă șobolani, sunetul uzinelor se aude în depărtare și turnuri mecanizate de război împânzesc străzile de piatră cubică. Economia lumii este înfloritoare (?!) și puternic industrializată, mulțumită unui carburant bun la toate, uleiul de balenă (?!)." Mulțumesc Wiki! Artworkurile arată dementțial, dar, din păcate, sunt singurele materiale pe care pot lucra. Asta nu mă oprește, însă, la a spera la un Ghinea în preajma unui 9.5.



DISHONORED - STEALTH-ACTION-ADVENTURE, PC/ PS3/X360, VARA 2012

## Tomb Raider

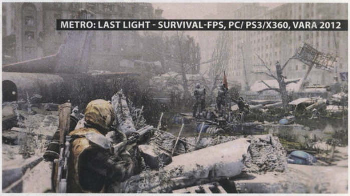
Dacă vreți să mulțumiți și altcuiva în afara producătorilor pentru seria Uncharted, nu trebuie să priviți mai departe de legendarul TR. Lara își vrea coroana înapoi și, incredibil, dacă Crystal Dynamics reușește să păstreze, pe tot parcursul jocului, tensiunea, groaza, spectaculozitatea și componenta survival prezente la începutului lui, are toate șansele să o facă. Filmulețul de start (prerenderizat) are darul de a-ți tăia răsuflarea, dar niciodată nu m-aș fi așteptat ca jocul să aibă puterea de a continua în același stil. Dintr-un motiv sau altul, un Uncharted, suvival-horror, mi se pare foarte, foarte, atrăgător ca joc. Faptul că trebui să găsești apă și mâncare, că armele sunt înlocuite în mare parte de ustensile, că puzzle-urile vor fi mai complexe mă bucură nespus. Sper la un 9.


TOMB RAIDER - ACTION-ADVENTURE, PC/ PS3/X360, TOAMNA 2012

## MechWarrior Online

Nici nu trebuie să fie bun ca să prindă, simplul fapt că este un joc cu lupte între roboți de zeci de tone (5-10 etaje), în care accentul cade pe simulare, e suficient. Că e făcut cu motorul CryEngine 3 și că e „gratuit" sunt doar alte două plusuri. Dacă viziunea din cockpit prezentă în Avatar și District 9 v-a făcut să salivați, stați să vedeți noul MW O! Chiar sunt curios dacă o să poată fi jucat în 3D, ar fi overkill. Ce-am mai observat? Clădiri destructibile, drone, arme care se supraîncălzesc și radare. Nebunie. 8. I-aș da mai mult, dar nu am încredere în producător, mai ales când vine vorba de un proiect atât de mare și complex. Nu mai spun că filmulețul aruncat pe net este dinainte de a adopta motorul CryEngine 3, iar acum jocul ar putea să arate cu totul altfel. Sau să nu mai existe deloc.


MECHWARRIOR ONLINE - ACTION-MMO, PC, VARA 2012


METRO: LAST LIGHT - SURVIVAL-FPS, PC/ PS3/X360, VARA 2012

## Metro: Last Light

Ca în fiecare an, trebuie să avem și un joc care să ne omoare calculatoarele. Dacă S.T.A.L.K.E.R. nu apare anul ăsta, cel mai probabil cel mai complex joc din punct de vedere grafic va fi M:LL. Sincer, nu sunt prea convins de ce am văzut până acum, dar asta nu înseamnă că nu ne poate lovi din nou cu atmosfera. Mai ales că jumătate din timp îl vom petrece la suprafață, iar componenta survival va fi și mai pregnantă. Producătorii se gândesc serios să aleagă muniția ca monedă de schimb. AI-ul a fost îmbunătățit, luptele au devenit mai tacticizate. Jocul are toate șansele să-l prindă din urmă pe fratele lui mai mare (S.T.A.L.K.E.R., făcut tot în Ucraina), dar, destul de precaut, îi prevăd doar un 8.5, deși băieții au acum fondurile necesare pentru a face un joc perfect (mulțumim THQ).


DIABLO III - ACTION-RPG, PC, CÂNDVA ÎN 2012

## Diablo III

Caleb a spus o vorbă mare acum câteva luni: lângă Heroes și Starcraft, D. este unul dintre acele titluri de demult, de care până și prietenii noștri care nu prea gustau altceva în afară CS, NFS și FIFA au auzit sau l-au jucat. D. este o legendă, probabil cel mai așteptat joc al acestui an. Unul din acele titluri pentru care lumea se oprește în loc și se gândește să-și cumpere un calculator nou. Cu toate astea, după ce am disecat câteva ore de gameplay, nu pot să nu-mi exprim câteva îndoieli. Formula D. era deosebită acum 12 ani, industria, însă, nu a așteptat după ea. De fapt, nici atunci nu era mare lucru de capul lui dacă nu erai un jucător căruia să-i placă să joace un joc de mai multe ori sau care iubea poveștile mai mult decât acțiunea. Din ce am văzut până acum, D.III păstrează prea mult din vechiul D.II pentru binele lui. Grafica, deși de o sălbăticie încântătoare, nu-ți izbește retina, nu te lasă paf, cum multe din jocurile actuale o fac. Adjective care pot fi extinse din păcate și peste gameplay, pe care-l simt repetitiv și prea puțin variat. Bineînțeles, Blizzard, mai mult decât oricine altcineva, are puterea să-mi dea o palmă și să mă surprindă sau, mai știi, poate Dracu' este în detalii ori poate ce au arătat până acum nu este decât încălzirea. Joaca se încinge în mai mulți și sunt convins că, odată ce voi fi la manete pe un nivel de dificultate mai mare, totul se va schimba, dar pentru jucătorul de ocazie... Single player/casual 8, cooperativ 9, hardcore 10. Deci, LEVEL 9.



BIOSHOCK: INFINITE - FPS-RPG, PC/ PS3/X360, CÂNDVA ÎN 2012

## Bioshock

Infinite nu ţine să continue povestea primelor două titluri ale seriei şi ne trimite din adâncurile oceanului între norii unui oraş suspendat, acolo unde trebuie să o salvăm pe Elizabeth, o donşoară cu ochi şi sâni mari. Dacă iubeşti această serie, e imposibil să nu strâmbi din nas la auzul acestor vorbe, dar asta doar până la vizionarea filmuleţului de gameplay. 10 minute care transformă B:I în unul din cele mai aşteptate jocuri ale acestui an. Deşi mult mai colorat şi mai luminos, Columbia emană acelaşi bun gust în design, dar, mai ales, aceeaşi melancolie şi atmosferă dată de oraşele şi mecanismele anilor trecuţi. Povestea pare la fel de interesantă, personajul principal împrumută vocea lui Garret, iar ecosistemul este din nou la locul lui. Presimt un 9. Să vină cât mai curând!

## Far Cry 3

Spre surprinderea mea, îmi place ce văd, eram pregătit să urăsc FC3 din cauza unui Ubisoft din ce în ce mai obositor, dar şi din cauza unei părţi a doua a seriei mai slabe decât originalul. În 3 revenim în junglă, unde aflăm care este definiţia nebuniei. Atmosfera primului FC îmi descreţeşte fruntea, iar posibilităţile multiple de abordare a luptei sunt încântătoare. Sper doar ca versiunea de PC să nu fie limitată de posibilităţile actuale ale consolelor, iar AI-ul să-mi dea aceleaşi bătăi de cap ca-n primul episod. Aproape imposibil, îmi zic, şi iar mă dezumflu. Mi se promite un story mult mai complex, dar, în acelaşi timp, aceeaşi libertate de mişcare ca până acum. Bun. Apoi observ captura de mişcare, vizibil scriptată... Şi e aşa de greu să-l convingi pe Marius. „Doar" 8.5. Dar sper să greşesc.




FAR CRY 3 - FPS, PC/ PS3/X360, CÂNDVA ÎN 2012

## Guild Wars 2

Marele MMO al anului va fi GW2. Un MMO al săracului – plăteşti o dată şi joci cât vrei – nu va avea taxă lunară. Nu va detrona WoW, dar va fi cu siguranţă cel mai frumos MMO de pe piaţă. Direcţia artistică este impusă de unii dintre cei mai respectaţi artişti grafici ai momentului (printre care şi doi români), iar nivelurile prezentate sunt impresionante. Artworkurile sunt tumneseu. De fapt, prima iteraţie a francizei reuşeşte să mă surprindă prin frumuseţea ei chiar şi acum (un joc din 2005 care merge şi pe un laptop cu placă video integrată), clădiri enorme care nu intră-n cameră decât dacă schimbi perspectiva la persoana întâi şi te dai un pic în spate, catacombe şi oraşe părăsite. Titlul va fi şi o bună diversiune pentru jucătorii hardcore, pentru că accentul va cădea pe skill, în detrimentul grind-ului (oare de câte ori am auzit asta? Dar măcar aici primul GW confirmă). O bilă neagră a primului GW este, după câteva zeci de ore de joc, sentimentul atât de pregnant de univers unidimensional, dat de faptul că nu poţi sări sau zbura. Nici în GW2 nu poţi zbura dar poţi, în schimb, sări şi înota, iar în plus, planşele par a avea variaţii mult mai mari de nivel. Dar, mai mult despre asta şi tot ce înseamnă GW2 în general într-un special/preview pe care am de gând să-l încropesc imediat ce termin şi ultimele două părţi ale originalului. Dacă o scot la capăt cu tot ce au promis (şi au toate şansele să o facă, NCsoft şi ArenaNet au o experienţă fantastică), nu văd cum titlul aici de faţă ar putea primi o notă mai mică de 9.5.

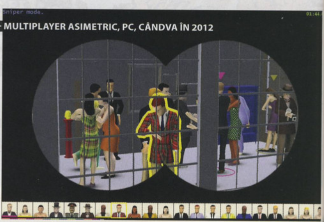


GUILD WARS 2 - MMORPG, PC, CÂNDVA ÎN 2012

## SpyParty

V-am prezentat zeci de jocuri, după care am ajuns la cel mai amărât dintre ele şi am realizat că e singurul care face ceva cu adevărat diferit. În SP, unul dintre jucători este un escroc, care trebuie, de exemplu, să-i plaseze un microfon unui ambasador, în mijlocul unei petreceri, în timp ce celălalt se uită prin geam şi încearcă să ghicească cine e şi să-l împuşte. Nu are decât o şansă să o facă şi nu ştie nici care e misiunea spionului. Şarlatanului îi tremură chiloţii de fiecare dată când laserul puştii cu lunetă îi străbate faţa şi încearcă să mimeze cât mai bine comportamentul AI-ului, în timp ce sniper-ul strânge din dinţi la fiecare acţiune mai ciudată a indivizilor din încăpere. Şi credeţi-mă că sunt destule. Tensiunea atinge cote alarmante. Jocul fiind un indie şi suficient de complex, intuiesc uşor un 9.5.

SPYPARTY - MULTIPLAYER ASIMETRIC, PC, CÂNDVA ÎN 2012



## The Witness

Singurul motiv pentru care acest adventure-puzzle a prins un loc aici este numele din spatele lui. Jonathon Blow, creatorul lui Braid. De data asta, JB încearcă 3D-ul şi ne trimite pe o insulă care aduce ca atmosferă cu seria Myst. În acest moment nu sunt prea multe de spus, grafica este frumoasă, dar schematică, iar puzzle-urile sunt oarecum copilăroase. Blow a declarat că nu a vrut decât să testeze reacţiile şi a încercat să nu dea niciun fel de indicii asupra poveştii prin ce a prezentat. Aşa cum îl ştim, va lustrui jocul obsesiv până va ieşi ceva deosebit. Numai faptul că a renunţat la a-l mai dezvolta pe console, pentru că în opinia lui acestea nu-l integrează perfect, spune suficient despre cât de perfecţionist este. Aş vrea să merg pe un 10 aici, dar 3D-ul e mult, mult mai pretenţios decât 2D-ul. 9.5.


THE WITNESS - PUZZLE-ADVENTURE, PC/IOS, CÂNDVA ÎN 2012

## X-Rebirth

Dacă vă plac jocurile complexe, iar universul EVE vi s-a părut mereu interesant, dar nu vreţi să vă complicaţi viaţa cu un online, puteţi merge oricând pe seria X. Noul volum va fi cel mai complex dintre toate şi cu siguranţă cel mai impresionant grafic. În plus, pentru prima dată vom vedea cockpitul navei şi echipajul. Numai de bine pe toate nivelurile. Realism, industrie, comerţ şi explorare. Singura frică este ideea de a conduce o singură navă. Sper că o vor scoate la capăt cu ajutorul dronelor specializate telecomandabile. Totuşi, un joc atât de complex este o muncă de om nebun, iar variabilele implicate sunt… infinite. E greu să nu-i apreciezi, chiar dacă o dau în bară. Chiar şi aşa, sunt convins că jocul tot va fi interesant. 8.5, pentru că LEVEL ştie să placă şi jocurile de acest gen.


X-REBIRTH, SIMULATOR SPAŢIAL, PC, CÂNDVA ÎN 2012

## Restul

Un nou trend începe să se facă simţit în rândul marilor producători: lansările anuale ale celor mai cunoscute francize ale lor. Deşi mă puteţi contrazice spunând că multe dintre aceste jocuri nu-şi pierd din valoare, îmi vine din ce în ce mai greu să mă bucur dinainte sau să prezint între rândurile de mai sus jocuri precum Assassin's Creed III, FIFA 13, NFSxxx sau Call of Duty. Poate că vor fi bune, poate că vor fi proaste, poate că vor fi extraordinare, dar din păcate, pentru că apar ceas în fiecare an, devin din ce în ce mai puţin importante în articolele de acest gen şi parcă şi în mintea noastră! Apoi, avem 3 jocuri care vor apărea odată cu sau chiar înaintea revistei, lucru care face cam inutilă prezentarea lor pe larg, dar nimic nu mă opreşte din a le aminti: Inversion, un shooter în care vă puteţi juca şi cu gravitaţia, Kingdoms of Amalur: Reckoning, un RPG foarte interesant şi complex, şi The Darkness II, un FPS care vrea să le facă pe toate, survival, action, horror, psihologic şi s-ar putea să o dea în bară.

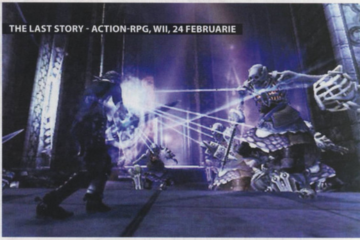
Lângă acestea sunt şi 3 care pe mine nu au reuşit să mă convingă că vor merita mai mult de un 8, aşa că le-am refuzat accesul. Darksiders II, din filmuleţe chiar mai slab decât predecesorul, Resident Evil Operation: Raccoon City, o clonă de Left 4 Dead şi The Secret World, un MMORPG care nu iese cu nimic în evidenţă. Bineînţeles, oricare dintre acestea 3 poate să-mi dea una peste bot şi să mă contrazică, m-aş bucura, dar nu cred că o să se întâmple. Mai avem un Fortnite, un fel de Left 4 Dead combinat cu Minecraft, dar despre care nu ştim momentan pe ce platformă o să fie. Scrolls, noul joc al lui Notch, despre care nu sunt prea multe de spus în afara faptului că pare un Pokemon în care animăluţele sunt înlocuite cu scroll-uri. Alan Wake face saltul pe PC. World of Warcraft: Mists of Pandaria introduce, printre altele, o nouă rasă: ursul panda, am verificat: nu era întâi aprilie când au făcut dezvăluirea. StarCraft II: Heart of the Swarm continuă să ne prostească şi ne vinde ce trebuia să avem de prima dată, campania cu Zergii. Şi alte patru jocuri, despre care sperăm că vor vedea lumina zilei în acest an, dar sunt toate şansele ca nu. Grand Theft Auto V nu necesită nicio prezentare, Planetside 2, un MMOFPS promiţător, S.T.A.L.K.E.R. 2, din nou, no comment şi, ca o glumă, Half Life 3.

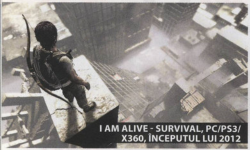
# CONSOLE: PS3/XBOX360/WII/WIIU

Aici, pentru a nu vă pierde, am ridicat un pic ştafeta şi nu vor prinde un loc printre rânduri decât cele mai deosebite titluri. Am scos notele, dar puteţi considera că bila le-a prezis cel puţin un 9. Chiar dacă majoritatea dintre noi nu le putem juca, măcar să salivăm serios. Bineînţeles, la sfârşit, le voi enumera şi pe restul şi, din nou, sper ca multe din ele să-mi dea peste nas. Până atunci însă, să vedem ce avem.

## The Last Story

Nu o să-i înţeleg niciodată pe cei de la Nintendo în încăpăţânarea lor de a nu lansa două dintre cele mai interesante jocuri de pe Wii (Japonia) în SUA. Drept urmare, după ce Xenoblade a fost lansat în Eu., a devenit rapid al treilea cel mai piratat joc de pe această platformă (în 2011). Pare că s-au învăţat minte şi, în aprilie, X. îşi va face apariţia şi în State, dar cu ce pierderi? Acelaşi lucru se întâmplă şi cu TLS, un titlu care eu preconizam că va fi cel mai bun Action RPG al lui 2012 (deşi acum, privind la ce am făcut aici, nu mai ştiu), care apare şi el în Eu. dar, nu se ştie când o va face şi peste Ocean. Jocul are probabil cea mai bună grafică de pe Wii, un story deosebit (aşa cum au mai toate jocurile de top venite din Japonia) şi un sistem de luptă interesant, ajutat de voci şi strigăte.


THE LAST STORY - ACTION-RPG, WII, 24 FEBRUARIE


I AM ALIVE - SURVIVAL, PC/PS3/ X360, ÎNCEPUTUL LUI 2012

## I Am Alive

Este un joc micuț care nu încetează să mă impresioneze. Un survival atmosferic, în care o catastrofă a omorât majoritatea omenirii, iar cei rămași sunt obligați să se refugieze la mare înălțime din cauza gazelor toxice de la sol. Într-o continuă insecuritate, înnebuniți și flămânzi. La un an de la incident, eroul tot mai speră să-și regăsească soția și fiica. Cea mai importantă resursă a jocului este vigoarea (stamina) care trebuie menținută peste o anumită limită pentru a supraviețui. Pentru a ne ajuta corpul, avem nevoie de mâncare, apă, căldură (gaz), medicamente, echipament (mai ales cel de cățărat) și, bineînțeles, arme și muniție. Grafica nu este extraordinară și am văzut și câteva tâmpenii ale AI-ului, dar într-o atmosferă atât de apăsătoare, astfel de lucruri pot fi iertate de dragul poveștii.


NI NO KUNI - RPG, PS3, MARTIE 2012

© LEVEL-5

## Ni no Kuni

Este primul joc făcut de maeștrii de la Studio Ghibli (ajutați de Studio 5) și, așa cum era de așteptat, este o delicatesă vizuală. Un desen animat RPG, de o calitate incontestabilă, așa cum toate ale lor sunt, în care un băiețel de 13 ani este salvat de la înec de mama lui, cu ultima suflare. Acesta începe să plângă, iar lacrimile lui dau viață unei păpuși primite în dar. Păpușa se dovedește a fi zâna Shizoku, care-i face cadou lui Oliver o carte cu care poți trece într-un univers paralel. Deja lansat în Japonia, a confirmat și ideatic și cine nu ar vrea să descopere ce le-a mai trecut prin cap celor care au produs, după părerea mea, încă, cel mai bun animat de lung metraj: Spirited Away (2001). E o minune că apare și în afara Japoniei și sper să vândă suficient cât să convingă că și alte titluri merită localizate.


DRAGON'S DOGMA - ACTION-ADVENTURE, PS3/X360, 1 MAI 2012

## Dragon's Dogma

Este una din surprizele frumoase ale anului, cel mai mare joc făcut vreodată de Capcom sau, cel puțin așa spun ei, un action-adventure cu elemente tactice și RPG și o lume deschisă explorării. Jocul arată extraordinar, cu un oraș imens (pentru un action) cu mai mult de 200 de NPC-uri, fiecare cu viața lui, cu inamici ca golemi, grifoni, dragoni, hidre și așa mai departe, enormi, foarte detaliați. Gameplay cu impact, și la propriu și la figurat, și multe variante de abordare a situațiilor. Pentru că inamicii mai mari pot fi și escaladați, mulți au comparat jocul cu Shadow of the Colossus, un SotC mult mai antrenant și complex. Ni se mai promit între 30 și 100 de ore de acțiune, în funcție de cât de adânc vrem să scotocim și, nici mai mult nici mai puțin, 9 clase de eroi.

## Dust 514

Trebuie să recunosc că mai mult sper decât cred că acest joc va fi extraordinar, numai și pentru a da una peste bot (e ceva cu expresia asta în specialul de față) lui Microsoft, care nu e de acord cu universuri online care să se întrepătrundă cu X360-ul și nici nu lasă MMO-urile să poată fi jucate fără un cont Live Gold (adică plătit). Pe de altă parte, iubesc EVE și am un mare respect pentru producătorul CCP, care încearcă aici să unească spațiul din EVE cu luptele de pe planete. Marile corporații din EVE vor putea angaja mercenari, jucătorii din D512, pentru a cuceri o planetă. Jocul aduce cu Killzone 3 plus multiplayerul din Battlefield 3 (32 vs. 32), atribute suficiente cât să-l transforme într-unul din cele mai anticipate titluri ale anului, dar vine și cu posibilitatea creării de corporații și infrastructuri.


DUST 514 - MMOFPS, PS3, VARA 2012

## The Last Guardian

Pentru iubitorii jocurilor deosebite, TLG este unul dintre titlurile pentru care merită să-ți cumperi și platforma pentru care a fost făcut. În acest caz, PS3-ul. Produs de Fumito Ueda, același care ne-a dăruit Ico și Shadow of the Colossus, TLG este povestea unui băiețel prins între ruinele unui vechi oraș, unde-l întâlnește pe Trico, un câine imens, cu pene. Eroul nostru va încerca să se împrietenească și să dreseze uriașul, pentru ca împreună să găsească drumul către libertate. O mare atenție a fost acordată relației în continuă schimbare dintre cei doi. Atât de rar un joc pune accent pe emoție și prietenie! Nu mai spun că și arată într-un mare fel, atmosfera fiind greu de descris în cuvinte, caldă, apăsătoare, tensionată. 5 ani de muncă pe care îmi pare imposibil să nu-i apreciezi.



THE LAST OF US - SURVIVAL-HORROR, PS3, SFÂRȘITUL LUI 2012



THE LAST GUARDIAN - PUZZLE-ADVENTURE, PS3, ANUL ACESTA

## The Last of Us

Eincredibil cât de mult înseamnă reputația. Aproape oricine ar fi aruncat în vânt un titlu original s-ar fi chinuit o perioadă să-l facă remarcat. Când însă Naughty Dog (seria Uncharted) a declarat că vrea să încerce altceva și câteva luni mai târziu a răspândit un trailer de două minute juma' pe internet, a fost suficient ca titlul să devină instant unul dintre cele mai anticipate jocuri ale anului. Un nou survival-horror cu zombi – trebuie să fac un special în care să disec nevoia noastră pentru astfel de jocuri și cum se face că nu ne plictisim niciodată de ele – dar unul deosebit de interesant, cu o poveste de zile mari (zic ei), o grafică de-ți pică falca și o atmosferă, deși în plină zi, apăsătoare. Nici nu vreau să-mi imaginez cum o să se simtă când o să se lase întunericul!

## Restul

Atât?! Dezamăgitor, nu? Nu chiar, majoritatea titlurilor de la secțiunea PC apar, de fapt, și pe console. De fapt, ce vorbesc! majoritatea sunt făcute întâi pentru console și abia apoi teleportate pe PC. Trebuie să recunoaștem, însă, că situația e mult mai roz decât în alți ani sau poate doar mi se pare (?), cu mult mai puține jocuri extraordinare lipsă de pe platforma noastră preferată. De fapt, sunt de părere că încet, încet, cel puțin până va apărea următoarea generație de console, PC-ul va avea și el din ce în ce mai multe jocuri exclusive. La fel ca și în prima secțiune, sunt câteva titluri care ar fi trebuit să prindă lista, dar apar odată cu sau chiar înaintea revistei: Final Fantasy XIII-2, un 13 îmbunătățit din toate punctele de vedere, cu o poveste nouă, și SoulCalibur V, un fighter care devine din ce în ce mai complex de la o iterație la alta. Altele vor fi aproape sigur excepționale, dar, la fel ca și în cazul lui Assassin's Creed sau FIFA, nu mai sunt prea multe de spus despre ele. Unul este Halo (4), care cu siguranță ne va câștiga cu calitatea producției, celălalt fiind God of War (4), care cu siguranță ne va lăsa mască în mijlocul genocidului. Apropo de God of War, anul acesta va fi și anul jocurilor de acest tip – Action-Hack and Slash – cu titluri promițătoare ca Devil's Third, făcut de cel care a realizat varianta modernă a lui Ninja Gaiden, DmC: Devil May Cry sau DMC5 dacă vreți, Lollipop Chainsaw, un joc făcut în stilul inconfundabil Suda (No More Heroes), Metal Gear Rising: Revengeance, un trădător pentru toți fanii seriei, dar care, fiind făcut de cei care au realizat Bayonetta, nu poate fi exclus, și Ninja Gaiden 3, adică... da. Lângă toate acestea, vor mai apărea încă 5 mai puțin promițătoare, cărora, însă, le-am uitat numele.

Am încercat să adaug listei de mai sus și câteva nume cunoscute, ca Fable: The Journey, Silent Hill Downpour, Sly Cooper: Thieves in Time, Twisted Metal și Yakuza Dead Souls, toate jocuri foarte interesante, dar care nu au reușit să mă convingă pe deplin. La fel cum s-a întâmplat și cu Armored Core V și Starhawk, două jocuri cu roboți care împreună cu MechWarrior Online sper să dea un suflu nou subgenului. Două titluri originale: Binary Domain, un shooter tactic făcut de cel care a realizat până acum seria Yakuza, și Overstrike, un action care-mi aduce aminte de Incredibles, ceea ce este foarte bine, făcut de un producător foarte respectat, Insomniac. Titlu care, sincer, ar trebui să fie acolo sus, dar din lipsă de informații a fost retrogradat. Și două indie: Fez, un platformer 2D-3D, și Journey, un joc foarte frumos și relaxant făcut de cei care au realizat Flower. Le aștept pe toate (mă repet) să mă contrazică și să prindă zona aceea extraordinară dintre 8.9 și 10.1, dar în acest moment nu m-au convins că pot, chiar dacă notarea pe console este oarecum mai relaxată.

Alt trend, de data asta de bun augur, care începe să se facă simțit în rândul marilor producători, este remasterizarea seriilor bune din trecut: Silent Hill HD Collection, Metal Gear Solid HD Collection (Eu), Devil May Cry Trilogy HD și Jak and Daxter Collection – toate vor vedea lumina zilei anul acesta.

Dacă țineți scoruri, anul acesta câștigător detașat pare să fie PS3-ul, cu o serie de jocuri exclusive incredibil de atrăgătoare (Ni no Kuni, The Last Guardian, The Last of Us și, de ce nu, God of War 4, Journey, Sly Cooper, Twisted Metal și noul Yakuza), în timp ce Xbox 360 nu se poate mândri decât cu două, hai trei astfel de isprăvi (Halo 4, Fez și Fable: The Journey). Mare mirare dacă anul acesta PS3-ul nu va surclasa X360 în clasamentul global de vânzări. De fapt, în 2012, eu cred că Sony ar trebui să se teamă mai mult de noul Wii U, decât de consola celor de la Microsoft. Dacă Nintendo își joacă bine cartea și vine și cu două, trei jocuri extraordinare, cum ar fi un nou Metroid sau Pikmin, iar consola va fi un pic mai puternică decât rivalele, un lucru foarte ușor de făcut, mai ales dacă pun măcar un giga de RAM în ea, are toate șansele să treacă fluierând pe lângă concurenți. Și nici nu am luat în calcul gamepadul-tabletă, care sigur va augmenta serios gameplay-ul. Pe de altă parte, dacă privim puțin mai atent, adevăratul câștigător al acestui an este motorul Unreal 3 care, incredibil, este responsabil pentru aproape jumătate din lista de mai sus. Respect!

*PS1: După șapte zile în care am tot rumegat mărunt ce vedeți mai sus, bucuros de lucrul bun dus la capăt, mă pregăteam să trimit articolul la redacție. Nu știu însă ce a fost în capul meu și am zis să mai dau câteva căutări pe Google. „PC exclusives 2012" m-a făcut să-mi dau una peste ceafă... îmi spăl un pic din păcate aici, enumerându-le pe cele mai interesante care nu au prins specialul: ArmA III; Firefall; Hawken; Jagged Alliance: Back in Action; Microsoft Flight; Path of Exile; Tribes: Ascend; Tera; Project C.A.R.S; Grim Dawn; Dead State; Umbra și World of Darkness.*

*PS2: După ce am adăugat PS-ul de mai sus, hop și cioLAN, care mă întreabă serios: „da... de astea 3 ai scris?" Simțeam deja cum mi se urcă la cap... „Nu!" și, ca pentru mine, „cum dreacu' le-o fi găsit el exact pe astea trei", „Că mă gândeam să scriu eu o pagină despre ele și să o punem lângă ale tale." „A! Sigur! Dă-ncoace!"*

**(ncv)**

## D-ALE LUI CIOLAN



XCOM: ENEMY UNKNOWN - ACTION-TACTIC, PC/ PS3/X360, SFÂRȘITUL LUI 2012

## X-COM: Enemy Unknown

O altă serie care mi-a marcat (și mi-a mâncat) tinerețea a fost X-COM. Ăla cu cratimă. Fiindcă o mână de manageri spilcuiți de la 2K, inspirați de succesul seriei Call of Duty, s-au gândit că nimic nu i-ar încânta pe fanii francizei decât relansarea seriei cu un shooter X-COM (reamintesc cititorilor că toate deviațiile de la formula clasică ori au fost anulate ori au fost taxate rău de tot de critici și fani), eu mă pregăteam să cânt prohodul seriei. Mi se spune că am voce, mai ales când vine vorba de pseudo-cântări bisericești, deci mă gândeam să pun și o taxă de intrare la slujba de îngropăciune a vânătorilor de extratereștri, să-mi suplimentez serios veniturile decimate de climatul economic ostil. Dar se pare că voi muri sărac, căci studiourile Firaxis au primit ordin de la stăpânire să îmblânzească fanii cu o... strategie XCOM. Aceeași stăpânire, într-un moment de supremă inspirație divină, a împins data de lansare a shooter-ului în 2013, probabil din dorința de a relansa seria cu un titlu ceva mai apropiat de vechea rețetă și de a nu înstrăina complet fanii vechii serii X-COM. Botezată XCOM: Enemy Unknown, strategia bibilită de oamenii (sper eu) de bine de la Firaxis a intrat deja pe mâna piarilor, care se jură cu mâna pe comunicatul de presă că jocul lor își respectă înaintașii și va oferi atât fanilor, cât și celor născuți după a treia invazie a extratereștrilor, aceleași senzații tari și (aproximativ) același gameplay pe care cei bătrâni le-au experimentat în compania bătrânului Enemy Unknown. Bineînțeles, „produsul" va fi modernizat și portat pe toate consolele majore. Sau produs pentru console și portat pe PC-urile majore, în cazul cel mai nefericit, dar momentan sunt prea entuziasmat ca să-i caut nod în papură. Așteptați-vă la un preview ceva mai moderat și informativ, dar momentan e Jocul pe care îl aștept cu sufletul la gură. Și dacă lui Firaxis nu-i iese pasiența, întotdeauna vom avea Xenonauts, un alt „cel mai așteptat remake de X-COM". Fiți cu ochii pe Xenonauts. Neapărat!


AGE OF DECADENCE - RPG, PC, CÂNDVA ÎN 2012

## Cartel

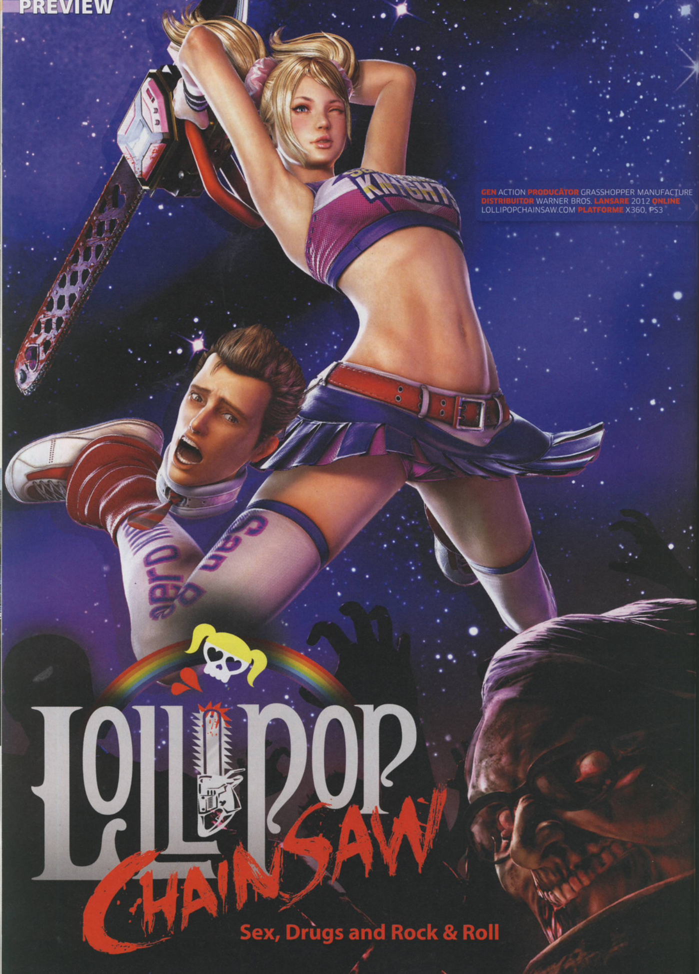
Profitând de valul de sfântă furie proletară iscată de shooter-ul Syndicate în rândurile celor care-au apucat să joace capodopera amorală a defunctelor studiouri Bullfrog, compania suedeză Paradox a anunțat adevăratul succesor spiritual al seriei Syndicate. Care nu va fi nici epic, nici visceral și, cel mai important, nici shooter, ci o strategie mai de nișă (unde prin nișă înțeleg, de fapt, o ditamai gaură pe care ăștia mari nu vor s-o astupe nici bătuți) plasată, asemenea înaintașului său licențiat de EA, într-un viitor pe cât de sumbru, pe atât de cyberpunk în care lumea este dominată de corp... pardon sindi..., mă scuzați megacorp... nu, carteluri. Carteluri, mă, așa era! De unde și numele: The Cartel. Paradox se laudă că strategia lor va include toate elementele care-au transformat Syndicate într-un joc-cult (este un joc-cult, chiar dacă unii dintre voi au auzit de el fiindcă le-a povestit EA cât de fain vor transforma un action/RTS într-un shooter scriptat în draci). Vom aveam misiuni în care vom controla, în timp real, câțiva trupeți înarmați până în dinți și cipați până în cerul gurii, dar ni se promite că va exista și o porție sănătoasă de cercetare și planificare globală, ca în bătrânul Syndicate. Nu știu care sunt șansele ca The Cartel să fie lansat în anul 2012, dar cred că cineva a profitat de beția de revelion și mi-a implantat fără să știu un cip care m-a umplut de pozitivism, după care s-a stricat de la alcool și m-a lăsat așa. Așadar, l-am inclus pe lista celor mai așteptate jocuri ale anului 2012 în speranța că voi apuca să îl butonez în 2014. Așa să-mi ajute marele CEO din ceriu.

## Age of Decadence

RPG-ul old-school produs de Iron Tower Studios în frunte cu Vince D. Weller (e un pseudonim, nu încercați să-i aflați adresa de acasă și să-l amenințați cu Oblivion), un membru fruntaș al comunității RPGCodex (comunitate respectabilă care luptă cu vorba și uneori cu fapta împotriva Declinului), a părăsit lista celor mai așteptate jocuri ale anului 2011 și a intrat cu fruntea sus pe a treia listă a celor mai așteptate jocuri. Cele din 2012. Dacă ați pierdut numărul cu Jocul Anului 2010, unde cred că l-am trecut pe o listă de așteptare, vă informez că Age of Decadence va fi (sau cel puțin așa ne promite Vince) tot ceea ce RPG-urile moderne și „medaliate" la concursurile pentru tineret nu sunt. Așadar, Age of Decadence ne promite că va lupta împotriva Declinului cu dialoguri miezoase (cu multe litere și semne de punctuație), quest-uri vânjoase cu alegeri și consecințe serioase, nu doar cosmetice în stilul RPG-urilor hulite de Codex, un sistem complex de luptă pe ture (pe care îl puteți vedea în acțiune, căci acum ceva timp a fost lansat un Combat Demo, căutați-l voi), o căruță de skill-uri și alte elemente care fac ca viața virtuală să merite jucată. Îi urez succes și sper din tot sufletul să-l văd anul ăsta, căci pe a patra listă, cea din 2013, nu o să-l mai bag nici bătut.

**(cioLAN)**


CREDIT
0 €
De fiecare dată
când rămâi
fără credit...
Serviciu
reîncărcare
cartelă
mobil
Cartela
REÎNCĂRCATĂ
la ATM
sau
Non Stop
Banking
...poți să-ți
reîncarci cartela la
ATM cu orice card
bancar sau la
Non Stop Banking,
cu cash.
Pentru mai multe detalii
despre acest serviciu,
te așteptăm pe unicredittiriac.ro
În viață uneori e ușor, alteori greu.
Suntem aici oricând.
Bine ai venit la
UniCredit Țiriac Bank



**GEN** ACTION **PRODUCĂTOR** GRASSHOPPER MANUFACTURE **DISTRIBUITOR** WARNER BROS. **LANSARE** 2012 **ONLINE** LOLLIPOPCHAINSAW.COM **PLATFORME** X360, PS3

# Lollipop Chainsaw

## Sex, Drugs and Rock & Roll





Lollipop Chainsaw este un joc ce poartă aproape în întregime amprenta lui SUDA 51. Aşadar, dacă aţi avut şansa să jucaţi şi să vă bucuraţi până la isterie de nebunia sângeroasă oferită de No More Heroes, atunci vă veţi simţi ca acasă în compania noii sale născociri.

Există, totuşi, o mare diferenţă: Lollipop Chainsaw este o aventură chiar mai dementă decât peripeţiile asasinului Travis Touchdown. De această dată, vom juca rolul unei majorete şugubeţe pe nume Juliet Starling, care se vede obligată să-şi salveze profesorii şi colegii de clasă atunci când clădirea liceului este invadată de o mulţime de cadavre ambulante ce se reped în ritm de rock and roll la gâtlejurile colegilor. Nu, nu pe rockul lui Bănică Junior. Şi Buffy, dă-te la o parte!



## Hoardele de nemorţi nu vor avea nicio şansă

În primul rând, e bine de ştiut că Juliet va împărţi dreptatea cu drujba, descriind, cu fiecare graţioasă mişcare din şold, şiroaie de inimioare roz, steluţe şi curcubeie multicolore. Atât de mohorâtele coridoare vor fi apoi decorate cu galoane de sânge şi resturi umane - în general mâini şi picioare, iar rockul supărat ne va fi în tot acest timp ca un frate. Întregul ansamblu te trimite cu gândul la platourile de filmare ale unui veritabil film grindhouse, asta ca nu cumva să ne îndoim că avem de-a face cu o producţie marca Grasshopper Manufacture - bolnavă până în pânzele albe, dar în acelaşi timp incredibil de atrăgătoare.

Atacurile melee ale Julietei imită schemele specifice unui dans de majoretă, cu combo-uri ce implică salturi în aer şi mişcări graţioase din pompoane, dar când vei apăsa butonul de atac heavy, care-i va scoate o frumuseţe de drujbă de sub fustă, atunci să te ţii! Membre şi diverse alte extremităţi vor zbura imediat prin aer, însă Juliet va afla că nemorţii pot continua să se târască şi fără picioare. Din fericire, pentru fiecare dintre ei va exista câte o soluţie finală, iar băieţii de la Grasshopper Manufacture sunt hotărâţi să facă un spectacol din fiecare.

Punctajul va creşte cu fiecare zombi feliat şi se vor acorda premii pentru impresie artistică, în astfel de situaţii punctându-se mai ales originalitatea şi modurile inspirate de a ucide. Simpla apăsare (în neştire) a butoanelor de atac nu este o soluţie. Va trebui să ţopăi de colo-colo, împărţind şpituri din zbor, profitând de orice ocazie pentru a secţiona mâini şi picioare, iar apoi scormonind cu drujba prin nenorociţii ce-i cad la picioare.

De fapt, cred că jocul îl va obliga pe jucător să încerce atacuri cât mai speciale şi combo-uri cât mai diverse.






Ba chiar vei putea decapita trei zombi dintr-o singură adiere a drujbei, după care acţiunea va lua o scurtă pauză şi vei fi felicitat pentru performanţă în faţa unei fanfare. Cum să nu-ţi placă?

## Şoc şi groază

Având în vedere că vine de unde vine, jocul va fi cu siguranţă bizar şi genial în egală măsură. Cinicii vor fi, probabil, de altă părere, dar să nu uităm că în spatele jocului





se află mintea „luminată" a lui SUDA 51, omul care a reușit să ducă jocurile de acțiune la un nou nivel cu No More Heroes și Shadows of the Damned. Exploatarea la maxim și în cele mai diverse forme a surselor de inspirație, dar mai ales ciudățenia caracteristică creațiilor sale se regăsesc și în Lollipop Chainsaw, SUDA 51 atentând astfel din nou la corzile sensibile ale fanilor jocurilor de acțiune. Se poate spune că omul a redefinit un gen atunci când a creat noua specie de vânător de recompense din No More Heroes și a folosit un „Johnson" ca să bage spaima în hoardele de bestii ale întunericului din Shadows of the Damned.

Poate că nu știați, dar Goichi Suda a fost antreprenor de pompe funebre înainte de a deveni creator de jocuri. Poate că așa se explică viziunea macabră pe care o are asupra umanității în toate jocurile sale, determinându-ne să-i savurăm în egală măsură personajele și lumile bolnave în care acestea dănțuiesc. Și cine știe câte alte idei teribile i-au încolțit în minte lucrând la acea casă funerară.

Ultima sa născocire ne duce cu gândul înapoi în timp, la anii adolescenței. Juliet are 18 ani, este blondă și se mândrește cu statutul de majoretă-vedetă, iar liceul prin care își face damblaua se numește San Romero – un tribut adus regizorului de filme horror George Romero. SUDA 51 recunoaște: „Colegii mei îl îndrăgesc pe Romero. Unii sunt atât de înnebuniți după el, încât omul ar trebui să-i considere fii. Întotdeauna mă gândesc la interesele mele într-un joc, dar mă gândesc și mai mult să adopt idei noi, care pot stimula interesul jucătorilor în egală măsură."

Marele secret al Juliei este că știe cum se vânează un zombi, ba chiar îi face o deosebită plăcere să zburde printre corpurile dezmembrate pe care le lasă în urmă după fiecare razie pe coridoare.

Dintr-un motiv încă necunoscut, capul vorbăreț al prietenului ei se bălăngăne atârnat de fustă și uimește cu talentul ei acrobatic ce accentuează orice curbă, incluzând ipostazele din care îi putem admira conturul picioarelor în toată splendoarea, de jos în sus. Până și drujba are o inimioară desenată pe ea, iar culorile vesele ce o caracterizează pe eroina noastră contrastează puternic cu hoardele de nemâncați ce i-au invadat liceul. Ba mai mult decât atât, culoarea favorită a Julietei este... roz.

## De-a majoreta

În Lollipop Chainsaw vor exista chiar și mini-jocuri, însă cei de la Grasshopper sunt, deocamdată, foarte secretoși în privința aceasta. Știm însă cu siguranță că vor exista și elevi neinfectați pe care Juliet va trebui să îi salveze, precum și o gamă variată de inamici. De exemplu, unul dintre boșii pe care îi vom întâlni în joc este un punker pe nume Zed, care nu folosește doar atacuri fizice împotriva Julietei, ci și verbale, lansând baraje de cuvinte ce o pot răni. Așadar, nu cred că ne vom putea plânge de lipsa originalității.

Un alt lucru necunoscut încă este felul în care apar morții-vii în liceu și care este povestea lor. Îmi este însă greu să asociez nașterea lor cu un scenariu elaborat, cum ar fi cel din Silent Hill, unde originea inamicului ne este sugerată, dar niciodată complet elucidată, și înclin să cred că va fi mai aproape de cel din Dead Rising, mult mai evident.









## AKIRA YAMAOKA

***CCO și Game Composer la Grasshopper Manufacture***



A început să lucreze pentru Konami Corporation în 1993, lăsându-și amprenta pe titluri renumite precum cele din seria Pro Evolution Soccer înainte de a deveni sound designer pentru Silent Hill în 1999. Jocul a avut un succes atât de mare, încât a dat naștere unei întregi serii. În 2004 a produs Silent Hill 4, iar în 2006 a supervizat producția filmului artistic Silent Hill. În 2010 însă, renunță la Konami și se alătură echipei de la Grasshopper Manufacture. Aici, pe lângă poziția de Chief Creative Officer, Akira supervizează dezvoltarea componentei sonore a tuturor titlurilor realizate de studio. După devastatorul cutremur din estul Japoniei de anul trecut, a adunat compozitori pentru jocuri din întreaga lume în scopul realizării unui album caritabil intitulat Play for Japan: The Album. Albumul este disponibil online, iar sumele încasate merg în sprijinul victimelor cutremurului.



La Soare te poți uita, dar la pompoanele ei ba!

În fapt, Lollipop Chainsaw se vrea a fi un survival horror foarte relaxant (dacă poate exista așa ceva), ce pare să se amuze pe seama celor care își imaginează că într-o astfel de situație totul se rezumă la canibalism și supraviețuire. Ca o confirmare, cei de la Grasshopper Manufacture folosesc simboluri iconografice pentru a portretiza lupta pentru o minte sănătoasă într-un trup sănătos dintre om și bestiile înfometate.

Și mai nesiguri suntem în privința vulgarității, care ar fi excesivă în viziunea unora, deși nu au apucat să vadă nimic altceva, cu excepția unui trailer realizat în așa manieră, încât te trimite cu gândul la reclama unui film grindhouse - nimic cu adevărat explicit, cu excepția unor slogane provocatoare. Eu, unul, îl voi aștepta oricum, dar nu am cum să nu sper numai la lucruri bune din perspectiva unei minți și mai bolnave. Se pare că mai avem de așteptat cel puțin o lună până lansare și ar trebui să fim reținuți în a trage concluzii pripite. Aștept animații fluide și frumoase, eviscerări brutale, băi de sânge, curcubeie, bombonele, confetti, steluțe și inimioare. Aștept satisfacție.

## Abia aștept să mă întorc la școală!

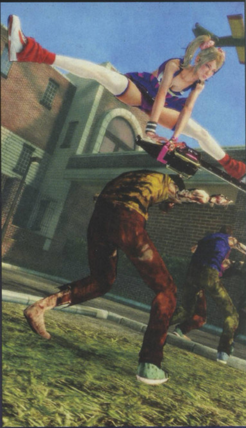
În Lollipop Chainsaw, până și sunetul va fi folosit într-o manieră extrem de creativă. Exemplul perfect este chiar lupta cu bossul menționat mai devreme, cadavrul ambulant pe jumătate punker, jumătate clown folosindu-se de un microfon și un amplificator pentru a-și urla obscenitățile fizice împotriva Julietei. În acest caz, ca să ne apropiem de el și să-i rupem gura, va trebui să fandăm din calea uriașelor insulte gen FUCKING BITCH! și COCKSUCKER ce sunt asmuțite cu furie către Juliet. Poftim?!

Akira Zamaoka, principalul compozitor din spatele seriei Silent Hill, se ocupă de realizarea coloanei sonore din Lollipop Chainsaw și este direct implicat în procesul de creație. Un alt nume mare implicat în proiect este James Gunn, care a declarat că mulți dintre actorii de film cu care a lucrat îndeaproape de-a lungul carierei sale vor contribui în diverse moduri. Să mi-l dea pe Trejo și-o să mă declar mulțumit.

Personal, jocul mi-a stârnit interesul. Numai gândul că SUDA 51 l-a cooptat chiar și pe James Gunn, despre a cărui contribuție puteți citi în interviul din paginile ce urmează, mă face să tremur de nerăbdare. Și apoi Juliet: talentul ei de dansatoare, modul în care se dedică cu trup și suflet cauzei umanitare, dragostea ei pentru... Bullshit, țâțe, frate!

*P.S. Am încercat, dar nu m-am putut abține...*

■ **KiMO**





Eh, mai bine nu comentez...



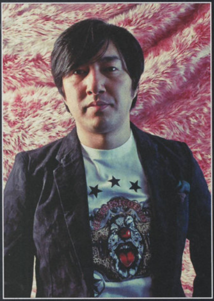

### Goichi Suda aka SUDA 51

***CEO și Game Designer la Grasshopper Manufacture***

Goichi Suda, nume de scenă SUDA 51, își începe ascensiunea în 1993 din postura de game designer al studioului Human Entertainment, unde a regizat Super Fire Pro Wrestling III FINALBOUT. În 1998, după finalizarea proiectelor Super Fire Pro Wrestling SPECIAL și Moonlight Syndrome, fondează Grasshopper Manufacture. Studioul debutează cu jocul Silver Case, iar SUDA 51 lucrează ca regizor, scenarist și game designer la proiecte precum Killer 7 și No More Heroes. Pentru fiecare titlu se inspiră din surse diverse cum ar fi wrestling, muzică și filme, imprimându-le propriul stil pentru a da naștere unor lumi originale, îndrăgite de fani din întreaga lume.

# INTERVIU Lollipop Chainsaw

## În care meșterul SUDA 51 răspunde unui tir de întrebări.



► ***Ne poți spune câte ceva despre rădăcinile proiectului? De cât timp lucrează Grasshopper Manufacture la Lollipop Chainsaw?***

S-a întâmplat când președintele Yasuda tocmai înființase studioul Kadokawa Games. L-am vizitat pentru a-l felicita, i-am arătat niște schițe legate de noua mea idee și astfel a început discuția despre Lollipop Chainsaw. Au trecut trei ani de când a luat naștere ideea pentru acest joc. De la schiță până la intrarea în producție, Lollipop Chainsaw a fost gândit ca o interpretare a unui film horror de categorie B.

► ***Când Lollipop Chainsaw a fost anunțat în Famitsu, reacțiile inițiale ale jucătorilor de pretutindeni au fost foarte pozitive. Ai fost surprins de acest răspuns, mai ales din partea vesticilor, care au început imediat să spere la o lansare mondială?***

Am fost foarte fericit. Jocurile cu zombi fac parte deja din peisaj, iar stilul Pop Art îndrăzneț și comedia din Lollipop Chainsaw mi-au creat oarecare griji în acest sens, însă reacția oamenilor de peste ocean a fost peste așteptările mele.

► ***Povestește-ne despre Juliet. Este cu totul diferită de eroii cu care ne-a obișnuit Grasshopper până acum, cum ar fi Travis Touchdown, antieroul din No More Heroes, și Garcia Hotspur, vânătorul de demoni din Shadows of the Damned.***

Simțeam că aveam nevoie de o nouă eroină în lumea jocurilor. Da, am vrut să dau naștere unui personaj care să transcendă personalitatea tipică a unei eroine de joc video. Juliet este o tânără activă, dar foarte populară în școală. Își petrece cu încântare anii de liceu din postura de majoretă a liceului San Romero, dar prin vene îi curge sângele unui vânător de zombi. De mică, a trecut printr-un antrenament strict, devenind în cele din urmă expertă în căsăpirea morților-vii.

► ***Faptul că Juliet este majoretă îi permite, evident, să fie extrem de agilă în luptă. Își***




***folosește chiar și pompoanele împotriva inamicilor. Care sunt câteva dintre abilitățile ei speciale?***

O putem admira executând mișcări desprinse din stilul 'lucha libre', cum ar fi prize și aruncări, însă stilul ei caracteristic vine din mișcările acrobatice. Este ușoară și se poate mișca cu iuțeală, delectând jucătorii cu scene de luptă teribile.

***Știm că Juliet își folosește pompoanele pentru atacuri ușoare, în timp ce drujba este dedicată atacurilor în forță. Poți elabora puțin sistemul de luptă din joc?***

În primă fază își atacă inamicii cu pompoanele și îi termină cu drujba. Asta este combinația ei principală. Uneori face flicuri și salturi în aer pentru a adăuga dinamism acțiunilor sale.

Este o vânătoare de zombi recunoscută de o existență divină. Drujba ei este o armă specială ce poate fi folosită doar de ea și nu îi simte greutatea reală atunci când o ridică. De asemenea, este expertă în arte marțiale, mulțumită mentorului ei, bucătarul Morikawa. Cu abilitățile ei de majoretă și-a creat propriul stil dansant de arte marțiale, definit de un ritm unic. În luptă se folosește de toate aceste mișcări, combinându-le cu puterea distructivă a drujbei.

***Ne poți spune ceva despre „power-up meter"-ul eroinei? I-ați dat un nume?***

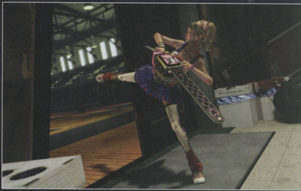
Avem un Star Mode. Poți colecta putere eliminându-ți inamicii, iar când atinge valoarea maximă, puterea atacurilor devine atât de mare, încât poți zdrobi un zombi dintr-o lovitură. De asemenea, când ucizi trei zombi în același timp, se declanșează un event special, intitulat Sparkle Hunting, care îți dă un bonus consistent la scor.

***Va avea Juliet acces și la alte arme? Există un sistem de îmbunătățire a lor precum în jocurile produse anterior de Grasshopper?***

Nu vă pot da prea multe detalii, dar plănuim să includem o serie de elemente de upgrade.

***Invazia începe în liceul lui Juliet, San Romero High. Vor exista și alte decoruri sau povestea este legată strict de liceu?***

Liceul San Romero nu este limitat doar la sălile de curs. În joc, există o mulțime de alte locuri prin care te poți aventura, inclusiv un magazin dedicat personalizării. Vom dezvălui mai multe detalii despre locațiile din joc cu altă ocazie.



***Apropo de poveste, ați colaborat cu James Gun în cazul scenariului pentru versiunea vestică. Cât de mare a fost influența lui asupra versiunii japoneze a jocului, dacă aceasta a existat? Ce v-a determinat să-l abordați tocmai pe James Gun? Implicarea lui în filmul Dawn of the Dead?***

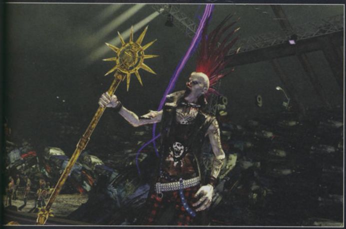
A fost ideea celor de la Warner Bros.

Având scenariul scris de membrii echipei de la Grasshopper, James l-a rescris și regizat în maniera lui proprie, oferindu-ne un feedback mai exact bazat pe metoda sa de dramatizare. Cu stilul lui faimos, povestea a devenit foarte distractivă și atrăgătoare.

Versiunea japoneză îi respectă modificările, desigur, adaptând simțul său caracteristic al umorului în limba noastră.

Scenariul jocului a fost definitivat mai târziu decât plănuisem, dar rezultatul este mai mult decât satisfăcător, compensând întârzierea.

***Ce surse de inspirație ați folosit la realizarea jocului? Trailerul lansat în octombrie 2011 pentru Lollipop Chainsaw a fost realizat în cel mai pur stil Grindhouse.***



Într-adevăr, seamănă izbitor cu preview-ul unui film grindhouse, cum ar fi Machete. Jocul este influențat de cultura americană, precum și de muzica lor pop. Mixtura dintre stropii de sânge și stilul Pop Art reprezintă atracția principală din Lollipop Chainsaw. Apropo, primul lucru pe care l-am achiziționat ca referință este replica unei drujbe dintr-unul din filmele noastre favorite cu zombi.

***Povestește-ne despre stilul artistic. Scânteile roz, curcubeiele și stropii colorați sunt departe de măcelurile specifice unei confruntări cu zombi; de unde decizia asta? Ați făcut-o ca să vă diferențiați de celelalte jocuri cu zombi?***

N-am văzut încă un joc senin și distractiv cu zombi. Lollipop Chainsaw este singurul joc cu zombi în care vedem inimioare și curcubee!

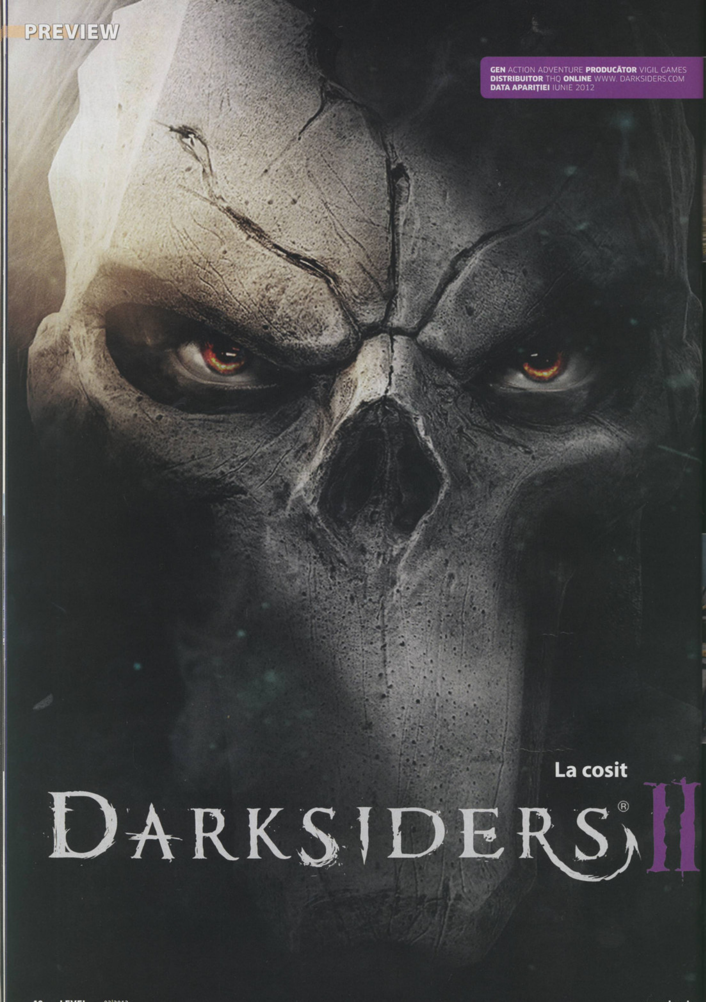
Relaxează-te și bucură-te de el în compania unui castron cu floricele.

***Ce ne poți spune despre Nick, capul prietenului lui Juliet atașat de fusta ei? Poate fi folosit și pe post de armă, precum Johnson din Shadows of the Damned?***

Cred că folosesc destul de des personaje fără corp în jocurile mele... dar asta este doar o coincidență. Oricum, rolul lui Nick rămâne în continuare un secret.

***Unul dintre cele mai amuzante aspecte din Shadows of the Damned l-a reprezentat legătura dintre Garcia și Johnson. Va exista același tip de relație între Julia și Nick?***

Desigur. În același timp, este puțin diferită de relația dintre Carcia și Johnson, dar asta e mai bine să aflați jucând jocul.



**GEN** ACTION ADVENTURE **PRODUCĂTOR** VIGIL GAMES
**DISTRIBUITOR** THQ **ONLINE** WWW. DARKSIDERS.COM
**DATA APARIȚIEI** IUNIE 2012

La cosit

# DARKSIDERS® II





Sunt puține jocurile în care eroul principal nu este om. Jocurile în care oamenii nu sunt prezenți deloc sunt tare puține. Asta pentru că lumea vrea tot timpul să se identifice cu eroul principal, cu lupta pentru neatârnare, cu dorința de a fi mai bun decât cel de lângă tine. Dacă joci rolul unei râme sau al unei moluște din supa primordială, nu vei fi niciodată prins prea mult în conflict, uitând repede de joc, oricât de mișto ar fi el. Așa că este mare vrăjitorie să reușești să faci un joc ce are prea puțină legătură cu oamenii și să se vorbească mult despre el, iar lumea să aștepte și partea a doua cu sufletul la gură.

Biblia este un izvor nesecat de subiecte pentru filme SF și jocuri pe calculator cu un potențial senzațional. Unde ai mai văzut atâta violență, depravare, minciuni, nebuni, miracole, zei răzbunători și iertători în același timp, popoare alese și răufăcători deodată? O veritabilă bandă desenată îmbunătățită deja pe parcursul a două





milenii. Cine a mai văzut așa ceva? Secretul ei este să o privești ca atare și nu să o iei în serios. Căci atunci ai o mare problemă și o iei razna. Dar când ai deja o instituție recunoscută internațional care propovăduiește ca realitate această bandă desenată, este momentul să te apuci să arăți lumii părți din ea așa cum este. Mitologie, fantezie și adevăruri contestate ulterior de evoluția normală a civilizației. Cum facem noi asta? Păi noi o facem prin jocuri, căci asta ne este vocația.

## Cu moartea pe moarte călcând

După ce în primul joc l-am controlat pe War, unul dintre cei patru cavaleri ai Apocalipsei, în Darksiders 2 vom avea ocazia și privilegiul să o avem la degetul mic pe nimeni alta decât Moartea. Pentru că nu a zis nimeni că Biblia nu trebuie luată ad literam de fiecare civilizație contemporană, moartea variază de la un popor la altul. La noi, moartea este la genul feminin, vorbim despre atingerea ei suavă și toate calitățile sale sunt ale unei femei. La americani, și vorbesc despre ei aici doar pentru că sunt producătorii acestui joc, moartea este un bărbat și vorbesc despre el și calitățile lui. De aceea, în joc, moartea este un bărbat. Asta vă spun ca să nu fiți debusolați și să credeți că Biblia vă minte. Totul stă în interpretare. La fel cum poți interpreta tot ce este scris în Biblie.

Așadar, el, moartea, este protagonistul celei de-a doua părți a seriei Darksiders. Jocul nu este o urmare per se a primei părți, moartea nu vine pentru a-l ajuta pe War să dea mucul hoardelor de demoni, ci urmează o linie paralelă cu aventura amicului său. Pentru aceia dintre voi care nu știu ce s-a întâmplat în primul joc, War a fost tras în piept de niște demoni șugubeți și un înger mai slab de înger și a adus Apocalipsa pe pământ cu câțiva ani înainte ca ea să fie programată. War a fost dus în fața cancelariei, unde a fost tras de urechi și i-au fost retrase drepturile de călăreț al Apocalipsei și scuipat înapoi în lume pentru a muri de foame și hăituit de dujmani.

Însă Death ține la prietenul său din copilărie, așa că, odată cu aruncarea lui War la câini, pleacă și el în aventura vieții sale, încercând să-i salveze onoarea și pielea. În acest moment, povestea în sine și prin ce trece Death sunt prea puțin importante, căci asta vreau să descopăr de unul singur pe parcursul jocului. Ce ne/mă interesează cel mai mult acum este mișcarea foarte curajoasă a producătorului de a readuce în prim-plan elemente de RPG pur sânge. În momente în care restul lumii renunță la RPG, chiar dacă fac un joc RPG (mă uit la tine Dragon Age 2!!!, și nu numai), cei de la Vigil Games introduc elemente dragi mie într-un joc action. Primul lucru care te face să ridici din sprânceană mirat și exuberant sunt cifrele ce sar deasupra capetelor inamicilor și te fac









să te întrebi dacă ele sunt chiar ce crezi tu că sunt. Și te mai uiți o dată. Într-adevăr, când moartea dă cu coasa, nu sar bucăți de creier, sânge și mățăraie, ci niște numere ce îți indică puterea cu care ai dat în parșivul de vizavi. Te întrebi de ce, cum și cu ce ocazie? Iar apoi îți aduci aminte că Vigil se laudă cu un nou sistem de skill-uri prezente în joc, prin care personajul tău va evolua după cum vrei tu și care nici la nivelul maxim nu va putea acoperi toată această gamă de puncte de talent. Și te bucuri. Căci asta face omul când i se oferă opțiuni. Se bucură nespus.

Pe lângă faptul că Death va avea acest sistem de talente/skill-uri, el va putea să și echipeze diferite armuri, arme, amulete, talismane, pelerine și chiar sacoșele pentru depozitarea miliardelor de obiecte pe care le vei lua ca trofee de la inamici. Pe lângă aceste vești bune, mai vine și una legată de mărimea jocului. Se pare că va fi cam de patru ori mai mare decât predecesorul său. Sper ca asta să se traducă și în ore de gameplay și nu doar ca spațiu. Nu aș spune nu la patruzeci de ore de joacă nebună de-a Moartea.

## Moartea e numai una

Din nefericire, deși finalul lui Darksiders (1) ne lăsa să ne uităm plini de speranță către un viitor în care un sequel ar putea avea mod coop, nu Darksiders 2 este cel care ne potolește setea de multiplayer. Totuși, nimic nu ar fi fost mai frumos decât să alergăm puțimea iadului alături de trei prieteni, făcând un cvartet complet.

Marvin Donald, game director la Vigil, spune că, deși multiplayer-ul era în plan de la primul joc, magnitudinea la care s-ar fi ajuns era imposibil de atins. Este ca și cum ai fi creat patru jocuri în unul, cu animații complet diferite pentru fiecare. Numai Death are între 800 și 1000 de animații, iar cei patru cavaleri, deși există ca idee, sunt complet diferiți, iar animațiile nu se puteau recicla.

Extrapolând pe această declarație că cei patru cavaleri deja există, cei de la IGN l-au întrebat dacă ritmul logic ar fi să scoată patru jocuri, după care cel de-al cincilea să fie cel care înglobează și un element de multiplayer. Marvin a spus că nu este cazul și că speră că cel de-al treilea joc va fi cel cu noroc, dar că asta depinde în totalitate de primirea pe care Darksiders 2 o va avea, de bugetul disponibil pentru următorul joc și de o grămadă de alți factori ce vor intra în calcul al momentul respectiv. Concluzia este că momentan este mult prea devreme pentru a putea vorbi despre multiplayer.

Deși lipsa multiplayer-ului îmi mai taie un pic din elan, schimbările rpgistice nu fac decât să-mi gâdile simțurile într-un mod foarte plăcut. De-abia aștept să intru în pielea cosașului șef.

■ Koniec






# Mereu primul

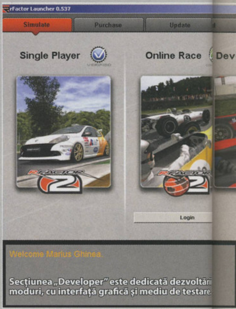
ISI (Image Space Incorporated) este unul din numele cele mai importante în simularea auto, fie ea destinată echipelor din sporturile cu motor „reale", fie adresată consumatorilor pasionați de jocuri de profil. Linia rFactor Pro de software pentru simulatoarele profesionale nu constituie obiectul articolului nostru, însă titlul rFactor, apărut în 2005, este unul din cele mai jucate de către comunități imense de „simracer"-i, adică de cei interesați de simulatoarele de curse accesibile pe computer (sau console, în rare cazuri, precum Race Pro, GT 5 sau Forza Motorsport 4).

Un lucru trebuie precizat, însă, de la bun început. Puncte forte ale primului rFactor nu au fost nici grafica, nici bogăția de conținut, adică existența unor licențe oficiale, campionate sau modele din realitate. De fapt, la o primă vedere, rFactor nu merita atenție, pistele arătau destul de rudimentar, iar mașinile erau ficționale, cu un aspect cel mult mediocru. Dar, pentru cei care știau care era argumentul de forță adus pe piața titlurilor de simulare de către rFactor, lansarea acestui joc a fost începutul unei frumoase nebunii. Pentru că lucrul cel mai important la rFactor era motorul de simulare auto care îl susținea, pe numele său gMotor 2, creat tot de ISI.

Așa se face că rFactor a avut parte, din 2005 încoa-




Selecția seriilor disponibile – aici formulele istorice.




Secțiunea „Developer" este dedicată dezvoltări moduri, cu interfață grafică și mediu de testare



După cum spuneam...


Monte Carlo, curba de la Cazino.


Monte Carlo, tunelul.


Monte Carlo, recunoașteți șicana?

ce, de numărul cel mai mare de modificări aduse vreodată unui titlu de profil. Serii întregi de campionate de toate felurile, sumedenie de modele de mașini de orice categorie, sute de piste reale sau ficționale, toate acestea au fost lansate de către pasionații de simulare, creând nu doar comunități extraordinare ce au început să graviteze în jurul modurilor, dar și o prodigioasă tradiție în concepția și executarea acestui tip de conținut realizat de fani, deseori prin colaborări la distanță, ce acopereau tot Globul. Treptat, nivelul calitativ și cunoștințele tehnice încorporate au dus la educarea majorității „consumatorilor", care au ajuns să aibă așteptări tot mai mari, ceea ce, în consecință, a sporit eforturile modificatorilor în direcția respectării realismului, atât sub aspect vizual, cât și al fizicii. În acest scop, o parte din cele mai bune modificări sunt realizate cu sprijinul unor piloți (vezi modul Porsche Mobil1 SuperCup realizat de GSMF – German Sim Mod Foundation), ba chiar și al câtorva întregi echipe cunoscute în motorsport (îmi vine în minte acum Epsilon Euskadi – vezi enduracers.com).




Dar, datorită calităților deosebite ale engine-ului de simulare gMotor 2 de la ISI, acesta nu a făcut valuri numai în rândul modificatorilor. Alte firme producătoare de jocuri de simulare au achiziționat licențe de gMotor 2 și l-au folosit în titlurile lor. Cea mai importantă este, fără îndoială, SimBin, care a recurs la gMotor 2 pentru a-și crea întreaga gamă de simulatoare, de la renumitul GT Legends încoace, adică până la numeroasele pachete de conținut ale seriei Race 07. Cea mai recentă utilizare comercială a gMotor 2 este în Game Stock Car, produs de Reiza Studios, care, se pare, este cea mai sofisticată și completă încarnare a acestui motor de simulare auto, până în prezent – cântecul de lebădă al gMotor 2.

## Grand Prix

Anul trecut, după ce se zvonise suficient pe marginea unui posibil viitor rFactor 2, iată că proiectul respectiv a început să dea semne oficiale de viață, sub formă de screenshot-uri, artwork-uri și bucățele de informație relevantă asupra acestui subiect. Ba, mai mult, renumitul grup de modificatori RMT (Racers Modding Team) anunțau la un moment dat că au început să lucreze la versiunea a doua a celebrului mod WSGT (World Super Grand Touring), anume pentru viitorul rFactor 2.

Argumentul hotărâtor în ce privește evoluția pozitivă a eforturilor celor de la ISI a venit sub o formă așteptată, dar cu un conținut neașteptat. Adică, a venit sub forma unui filmuleț pe YouTube – nimic neobișnuit în asta – însă ceea ce am putut vedea și auzi în acel filmuleț a fost o surpriză aproape totală. Iar asta pentru că toți eram obișnuiți cu o ISI dispusă la un minim de efort în orice altă direcție decât motorul de simulare auto. Adică, pentru noi, ISI nu însemna nici grafică, nici cine știe ce mașini, și în nici un caz feeling, mai ales din cel artistic.

Mergeți pe YouTube, pe canalul utilizatorului ImageSpaceInc, încărcați clipul „rFactor 2 – Grand Prix" și veți înțelege șocul de-a dreptul cultural de care am avut parte în noiembrie anul trecut, la data apariției acestui trailer. Deși știam, din imaginile ce fuseseră deja făcute disponibile de către ISI, că în rFactor 2 vor fi mașini de formulă din anii '60, nu ne așteptam la ceea ce am putut vedea în acest prim trailer oficial. Cu artă, cu simțire, cu talent, cu tot ce vreți, în clip a fost redată condensat emoția unei curse de formula 1 la Monte Carlo, și nu doar acolo. Iar ceea ce a uimit a fost felul în care acest clip trimitea la vechiul film „Grand Prix" (1966), o capodoperă ce a adus multe inovații în tehnicile de filmare, în special la mare viteză. „Grand Prix" este un film cu un story discutabil, vag interesant, dar cu niște imagini din cursele de formulă ale anilor '60 care au făcut istorie.

La vremea aceea, mașinile de Formula 1 erau niște sicrie cu prea mulți cai putere pentru cât de greu erau de



„Liftoff! We have liftoff!"...



Noul ecran principal.



Alegând un model de Formulă istorică.



În zona de pitstop la Spa.

controlat. Măsuri de siguranță: ioc, atât în ce privește designul și amenajarea pistelor, cât și structura mașinilor și amplasamentul rezervoarelor de combustibil. Ca să vă faceți o idee – unii piloți nu foloseau deloc centura de siguranță, deoarece ar fi îngreunat scoaterea lor din mașină, dacă aceasta lua foc. Vă dați seama că unii preferau mai degrabă să cadă în lac, decât în puțul cu petrol. Și, dacă stau bine și mă gândesc la felul dramatic în care se termină cursa din începutul filmului „Grand Prix", lucrul acesta chiar se întâmpla. Căutați pe net ( ;-) ) „1966 - Grand Prix - Special Edition", este o ediție care conține pe lângă film și o suită de documentare relevante, ce vă vor introduce în materia și atmosfera curselor din acei ani.

Trailerul „rFactor 2 – Grand Prix" a uimit pentru că era o trimitere plină de forță și dinamism, dar și de tragism și sensibilitate, la filmul de la care i s-a dat numele. Camera virtuală este amplasată și se mișcă în așa fel încât să imite tehnica prin care au fost filmate cadrele din „Grand Prix", iar coloana sonoră... Ei bine, coloana sonoră le-a pus capac la toate! Damn, 2011 a fost anul în care formația Lamb a revenit după o îndelungată absență, numai bine pentru ca de pe albumul lor să fie preluată piesa „Last Night The Sky", absolut perfectă pentru a întregi atmosfera acestui trailer, dându-ne fiori dintre aceia pe care nu ne-am fi așteptat niciodată să-i simțim de la o producție ISI.

BTW, două trailere m-au marcat profund anul trecut: acesta, la rFactor 2, și cel pentru Assassin's Creed Revelations, cu muzica lui Woodkid. Minunate, amândouă, și oarecum asemănătoare prin felul în care acumulează treptat elementele ce duc la finalul dramatic, prevestit și amplificat de nota de fatalitate din fondul muzical.

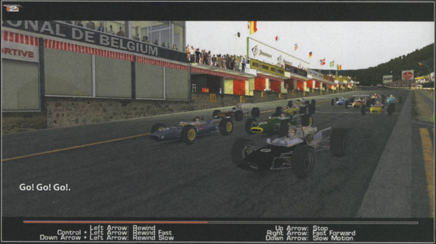
## Crăciunul reîncărcat

Vă dați seama că primul meu gând la vederea trailerului cu pricina a fost să mă văd cât mai repede în cockpitul virtual al unei asemenea mașini. Iar, ca vechi jucător de NFS Porsche 2000, tare mult îmi surâdea și ideea de a reveni la Monte Carlo, pe care îl văzusem numai noaptea în acel joc; dar cât mi-au plăcut străzile lui!... E drept că aș fi putut face efortul extensiv de a aduce NFS Shift la versiunea „loose" (despachetată), după care să aplic mijloace specifice unui modificator dublat de un pirat și să instalez Monte Carlo-ul din DLC-ul Exotic lansat de EA exclusiv pentru console, unde apărea sub numele de pistă „Riviera". Și da, am instalat pe Race 07 și GTR 2 versiunea de Monaco pe care N2LO a convertit-o din rFactor – e faină, detaliată, merită, dar ce am văzut în trailerul de rFactor 2 e cu câteva clase peste.

Ei... dar nici nu se ridicaseră bine de pe mințile mele aburii diverselor alcooluri consumate de Sărbători, iar sarmalele încă atârnau greu de stomacul meu, când, pe 11 ianuarie, ISI a lansat versiunea beta de rFactor 2. Oau! Știam că e pe vine, eram aproape constant cu degetul pe F5 în Firefox, dar tot parcă nu îmi venea să cred. Așa că i-am trimis repede lui Tim Wheatley de la ISI un mail în care, pe lângă exprimări admirative de un fanboism care m-ar fi îngrețoșat dacă nu le-aș fi simțit din tot sufletelul meu de simracer, i-am prezentat un scurt portofoliu al activității mele editoriale în domeniu, cerându-i, într-un final apoteotic, un cont de presă pentru rFactor 2, ca să pot urmări în paginile LEVEL dezvoltarea acestui titlu major de simulare. La câteva ore după plecarea e-mailului meu, Tim îmi răspundea, oferindu-mi și un cont permanent de rFactor 2. Nu cred că este nevoie să vă mai vorbesc despre entuziasmul meu – it made my month!

## Grand Price

Trebuie să aduc aici în atenția voastră un subiect interesant și important, totodată, deoarece este vorba despre buzunarele noastre de jucători. Am observat, de la o vreme încoace, că începe să se schimbe ceva la felul în care producătorii de simulatoare văd sursele lor de venit. Adică, am senzația că oamenii și-au dat seama că nu mai merge așa – nu mai poți trata un simulator ca pe un joc obișnuit, în special în ce privește stabilirea costurilor. Se pare că un asemenea produs, de nișă, dar care presupu-



Go! Go! Go!.



Eau Rouge, mon amour!

ne cheltuieli mai mult decât semnificative, cu un ciclu de dezvoltare lung (de 4-6 ani), nu aduce bani suficienți într-o schemă de vânzare clasică, fie ea și online.

Prima oară am văzut asta la SimBin, care au scos în ultima vreme pachete de expansiune peste pachete de expansiune, atât pentru a atrage din nou atenția asupra lor, cât și pentru a stoarce cât mai mulți bani din materialul lor deja existent – Race 07 – e drept, spre bucuria pasionaților, care am primit o seamă de jucării noi. Apoi, am văzut apărând drăcia celor de la SMS, numită World of Mass Development (WMD, www.wmdportal.com), prin care cei care ne-au dat atâtea simulări faine – mai puțin NFS Shift 2 – încearcă să vândă un titlu aflat în stadiu pre-alpha, numit pCARS. Este o schemă de marketing originală, rămâne de văzut ce succes va avea, voi urmări subiectul și voi raporta când voi găsi ceva semnificativ la pCARS, poate că de acolo ne așteaptă surpriza unui viitor fericit în simularea auto.

Dar, nu doar în simracing apar noutăți în ce privește felul în care este vândută o simulare. Luați, spre exemplu, seria Trainz sau Railworks, simulatoare de căi și material rulant. Pe lângă prețul pachetului de bază, care este cel al unui titlu AAA de PC, sunt lansate numeroase pachete adiționale, destul de scumpe, chiar dacă nu sunt foarte bogate în conținut. La fel, Rise of Flight nu este deloc un titlu ieftin, iar materialul adițional disponibil în magazinul online al producătorului este vădit costisitor, dacă luăm în considerare prețul pe avion.



Configurarea condițiilor de cursă.

Deci, noua paradigmă în marketingul simulărilor poate fi exprimată astfel: „titluri de nișă la prețuri de nișă". Cu cât o simulare este mai bună, necesitând o muncă mai calificată și cerând costuri de producție mai mari, cu atât prețul ei trebuie să crească. Dar potențialii cumpărători nu sunt deloc atât de numeroși precum în cazul altor genuri, chiar dacă cheltuielile producătorului sunt similare. Soluții ar fi: fragmentarea conținutului în pachete care sunt vândute la prețuri mai mari decât cele cu care suntem obișnuiți de la alte feluri de jocuri, creșteri semnificative ale prețului conținutului de bază, oferirea de servicii online (legate de multiplayer) contra cost ori mijloace inovatoare de a atrage bani de la pasionați, precum în cazul pCARS.

Foarte important este să înțelegem faptul că această creștere de preț nu exprimă lăcomia producătorilor, aici nu e vorba de niște Activision-uri, experte în mulsul maselor de jucători, ci de firme serioase de profesioniști în domeniul simulării, care fac un efort deosebit pentru a supraviețui în nișa lor, oferindu-ne un conținut foarte consistent sub aspect calitativ. Dacă asta înseamnă să plătim mai mult, așa să fie, sunt pasionat de simularea auto, voi face economii la alte jocuri, voi fi un fidel al GOG, voi bea o bere-două-trei mai puțin, dar voi respecta munca maeștrilor simulării auto, ce se numără printre puținii producători care mai vor să ne aducă titluri lucrate la marele amănunt, fără compromisuri comerciale și rabaturi la calitate, capabile să mulțumească și



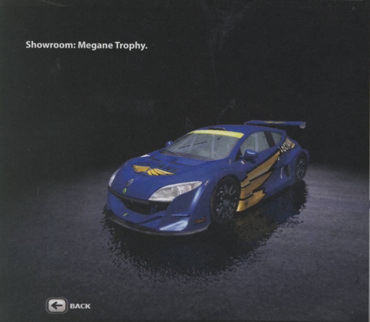
La Mills, Megane-uri Trophy pe grila de start.



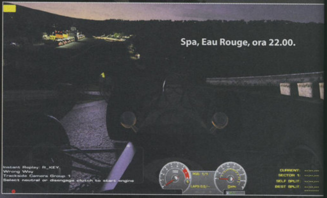

Nu, nu încercam un drift...



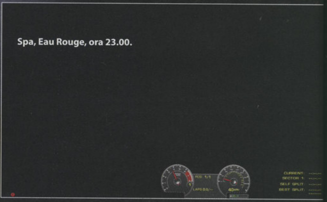

Frumosul Estoril.




Showroom: Megane Trophy.



Spa, Eau Rouge, ora 22.00.



Spa, Eau Rouge, ora 23.00.

pe cei mai pretențioși dintre noi.

Și ISI a fost nevoită să țină cont de realitatea dezvoltării unei simulări. Din acest motiv, au recurs și ei la o tehnică de marketing exotică: au pus la vânzare versiunea beta a jocului lor, rFactor 2. Și, pe lângă asta, nici prețul nu este mic: pachetul de bază costă 43,99 USD. Mai mult, există acum o taxă anuală de 12,99 USD pentru a avea acces la sistemul de matchmaking („and other services" zice pe site-ul ISI), fără de care, din câte îmi dau seama, nu poți folosi nici un server de multiplayer online. Pachetul de bază conține și accesul pentru primul an la multiplayer și celelalte servicii online. Celor care vor să scape de grija taxei anuale le este adresată licența „pe viață" pentru rFactor 2, al cărei preț este de 84,99 USD.

După cum am spus, prețurile nu sunt mici, dar există motive foarte serioase pentru asta - nișa simulatoarelor auto nu poate trăi numai din dragoste creștinească pentru pasionați, hrănită cu pâine, apă și rugăciuni. Ce rămâne de văzut este dacă materialul pentru care ni se cer acești bani îi și merită.

## OM*G!

În stadiul beta actual al jocului, este imposibil pentru mine să fac un articol în care să epuizez toate aspectele ce trebuie discutate la o simulare auto. Lipsesc sau sunt incomplete atâtea lucruri la rFactor 2, momentan, încât scopul acestui articol este mai mult de a fi o introducere care să vă atragă atenția asupra acestui titlu, la care voi reveni cu articole pe măsură ce se vor lansa versiuni ulterioare semnificative sub aspectul conținutului nou adus. Până atunci, însă, o scurtă prezentare subiectivă a experienței mele în beta-ul de rFactor 2 poate fi folositoare pentru unii dintre voi.

Well, vă dați seama că primul lucru pe care l-am făcut a fost să iau o mașină de Grand Prix din anii '60 și să mă dau cu ea pe Monte Carlo. Oaaaaaaaa!!! Pe lângă faptul că este o bestie foarte greu de controlat (nu are forță deportantă aproape deloc raportat la cuplul motor), senzațiile care mi-au fost transmise prin volan au fost inegalabile. Gândiți-vă la ceva de genul forcefeedback-ului din netKar Pro (cel mai bun la momentul actual) la care se adaugă și o percepție tactilă a unei texturi, ca și cum ai simți suprafața pe care rulezi. E greu de exprimat în cuvinte, dar este ușor de explicat: ISI afirmă că frecvența de împrospătare a informației trimise volanului este mult mai mare decât a oricărui alt simulator auto. Nu găsesc cifrele exacte acum (erau undeva în adâncimea forumului dedicat versiunii beta de rFactor 2 de pe site-ul ISI), dar cert este că diferența se simte. Am făcut derapaje controlate cu monoposturile vechi din rFactor 2, am reușit să le „prind" din alunecarea excesivă când exageram cu accelerația, am perceput toate finețurile comportamentului mașinii pe care mă dădeam. Senzația este inegalabilă, repet, doar netKar Pro este în apropiere sub acest aspect.

Celelalte modele de mașini disponibile momentan vin de la Renault. Una este Megane Trophy, cealaltă e modelul de Formula Renault al producătorului francez, varianta cu motor de 3,5 litri. Megane-ul este la rândul lui extraordinar la condus, doar că intră un pic cam prea ușor în derapaj la frânare. Mașina de Formula Renault este interesantă, e drept, dar e foarte instabilă, recunosc că m-am simțit depășit de controlul ei. Nu îmi dau seama dacă este o chestiune de realism sau de deficiențe în modelarea ei, dar este posibil ca această mașină să mai aibă nevoie de ajustări din partea producătorului.

## A treia zi după Modificări...

Conținutul nu este foarte bogat momentan – în ce privește mașinile, numai cele retro sunt mai numeroase, cu multe monoposturi din cele trei formule ale vremii (F1, F2, F3). La piste, situația este aceeași, numărul nu este mare. Dar ce piste: Monte Carlo, Spa Francorchamps-ul vechi, Estoril, Malaezia GP, Mills Metropark! Toate una și una – diversitate și calitate. De



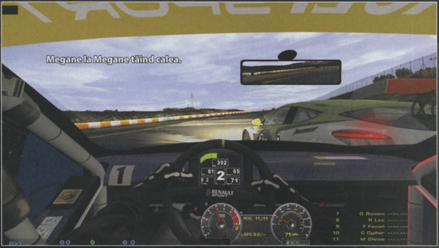
Formula Renault 3.5

BACK

altfel, am fost impresionat de grafică, după ce am dat la maximum toate detaliile, ceea ce, când am avut mai multe mașini pe pistă, a început să se simtă. Detaliul, atât la modelele de mașini, cât și la circuite, este excepțional. De asemenea, trecerile de la noapte la zi, vremea rea, toate acestea arată impecabil. BTW, noaptea e noapte acum, aducând un întuneric în care nu vezi mai nimic.

Trebuie să ating aici un subiect delicat, controversat pe diversele forumuri de simracing. ISI a decis să folosească numai DirectX 9 pentru rFactor 2. Asta înseamnă că efectele vizuale vor fi la nivelul anilor trecuți, dar că jocul va putea rula pe sisteme cu plăci grafice vechi. În opinia mea, hardware-ul evoluează atât de rapid, cu DirectX precedându-l îndeaproape, încât producătorii nici nu apucă să optimizeze folosirea vreuneia din versiunile de hard și soft disponibile la un moment dat. De aceea, o grafică dedicată pentru DirectX 9 și optimizată pentru acesta cred că poate oferi suficiente satisfacții vizuale, inclusiv sub aspectul realismului – exemplul NFS Shift mi se pare grăitor în acest sens, dar și cel al Forza Motorsport 4, pentru Xbox. Să ajungă rFactor 2 să arate așa (pentru că cu DX 9 se poate), iar eu voi fi mai mult decât mulțumit.

Până atunci, însă, rFactor 2 mi se pare foarte frumos, detaliat, cu o iluminare reușită, cu amănunte din decor uimitoare pe alocuri, dar fără a trece mult dincolo de stadiul lui „așa poate să arate primul rFactor în mâinile pricepute ale unui modificator meseriaș". Rămâi, deocamdată, cu senzația că privești doar o versiune semnificativ mai bibilită a ceea ce vedem acum prin rFactor și seria Race 07. Ceea ce, pentru mine, este mai mult decât suficient, deoarece felul în care este simulată fizica mașinilor de Grand Prix mă face mult mai puțin interesat de briz-briz-urile grafice. Dacă următorul engine de simulare gMotor va fi atât de bun cât o arată aceste mașini de formulă din anii '60, grafica mi se pare un element secundar al întregului joc.

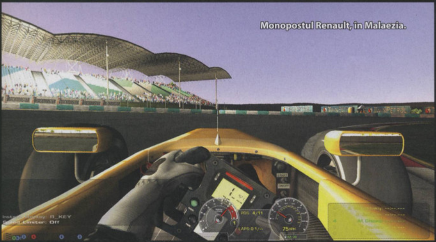


Megane la Megane tăind calea.

Evident, modificatorii vor avea, la rândul lor, un cuvânt greu de spus în ce privește evoluția conținutului viitorului rFactor 2. Sunt convins că modificatorii vor fi cei care vor da adevărata măsură a calității, inclusiv vizuale, a acestui titlu. De altfel, deja au început să apară moduri, câte o mașină, câte o pistă sau câte un semn încurajator al lucrului la modificări – precum clipul postat pe YouTube de către cei care fac WSGT 2 pentru rFactor 2. Un mod important la momentul actual este cel care dă posibilitatea folosirii oricărei piste cu oricare mașină (momentan circuitele sunt atribuite exclusiv unui anumit tip de serie).

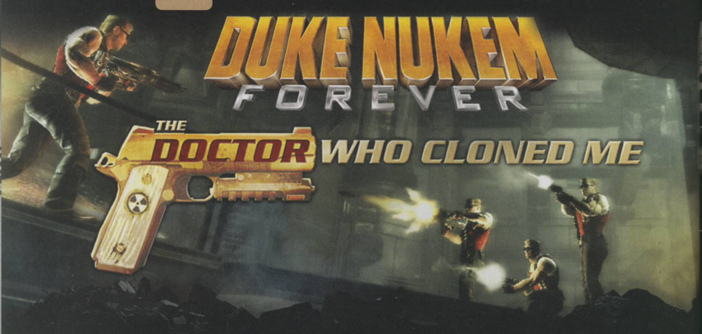
Întrebarea care se pune este: merită să cumpărați un beta al unei simulări extraordinare aflate în plină devenire? Eu zic că, dacă sunteți pasionați și aveți suma necesară, DA! Iar asta nu doar pentru a urmări în direct evoluția acestui titlu, cu mâna pe volan, fără intermediari mai mult sau mai puțin inepți, ca mine, dar și pentru a-i ajuta pe cei care îl produc. ISI merită sprijinul nostru, iar forța extraordinară a modificatorilor, care abia așteaptă să se dezlănțuie prin noul rFactor 2, este o promisiune solidă făcută oricui se gândește la achiziționarea acestui titlu.

**Online: rfactor.net/web/rf2**



Monopostul Renault, în Malaezia.

■ **Marius Ghinea**




## Hedonist, not Misogynist

„E ușor a scrie versuri / Când nimic nu ai a spune" spunea un poet al cărui nume vă las plăcerea să-l descoperiți singuri. Expresia se poate adapta destul de ușor și celor care și-au făcut un obicei din a urma turma părerilor generale, considerate axiome de necontestat. Dacă Eurogamer (doar un exemplu ales dintr-o mulțime de astfel de site-uri mai mult sau mai puțin cunoscute) a spus că jocul X este praf, atunci sigur e adevărat! Hai să zicem și noi la fel! Și uite așa, încet-încet, apar mediile nașpa pe Metacritic, așa se pierd vânzări și, implicit, bani mulți.

Bine, la fel de valabil este și proverbul conform căruia, atunci când doi îți zic că ești beat, te duci și te culci. Adică, hai, doi-trei revieweri mai slabi de înger se pot înșela, da' când toată mulțimea zice același lucru, trebuie să fie adevărat! Ei bine, Duke Nukem Forever a fost un caz special, care putem spune că s-a încadrat în ambele categorii descrise mai devreme. Mă bufnea râsul când citeam/ascultam cum sărăcuții redactori americani s-au chinuit cu abominabila versiune de Xbox 360 a jocului, plângerile lor fiind copiate la indigo de majoritatea așa-zișilor critici, deși nu-și făceau apariția în ediția de PC a jocului. Pe de altă parte, n-am putut trece cu vederea dezamăgirea cauzată de 3D Realms și toți puieții lor, care n-au fost în stare în 15 ani de zile să realizeze jocul pe care-l așteptam cu toții.

Ce încerc probabil să spun este că Duke Nukem Forever n-a fost a doua venire a Mesiei pe Pământ și nici cine știe ce titlu de excepție. La naiba, n-a fost nici măcar un joc bun, însă, chiar și așa, n-a fost nici pe departe dezastrul sub forma căruia toți s-au grăbit să-l catalogheze. Da, a fost un joc învechit, uneori stângaci, peticit până la refuz; pe de altă parte, Duke Nukem Forever a constituit o adevărată lecție de istorie a gamingului, o înșiruire de „evenimente virtuale" de unde atât dezvoltatorii de entertainment din ziua de azi, cât și gamerii contemporani au avut foarte multe învățături de tras. În cazul în care considerați că deja bat câmpii și jocul a fost o mizerie, mai bine dați pagina mai departe.

În schimb, dacă ați găsit măcar un firicel de lumină în „bezna neagră" numită Duke Forever, atunci DLC-ul The Doctor Who Cloned Me vi se adresează.



Back to school...






Mass Effect, anyone?



Moon, sweet home!



Zâmbește porcește


Îndrăznește să atingi...

## Doctore, parcă te cunosc de undeva...

Cel mai greu este atunci când, în ciuda tuturor eforturilor tale, lumea îți calcă în picioare munca depusă în ultimii 15 ani. E dificil să te mai ridici din pumni, e și mai greu să realizezi ce ai greșit și de-a dreptul imposibil să încerci să rezolvi ce se mai poate rezolva, folosind o fundație deja „putredă". Cam aceasta a fost situația celor de la Triptych Games care, după ce s-au văzut concediați și fără surse de venit stabile, au tras cu dinții de un Duke Nukem Forever aflat în moarte clinică până când, cu ajutorul Gearbox Software, au reușit să-l reanimeze.

Și totuși, s-a găsit puterea necesară pentru a realiza o continuare (venită sub forma DLC-ului care face subiectul acestui articol), luându-se aminte la criticile venite din mai toate părțile. Așadar, campania din The Doctor Who Cloned Me se întoarce la origini și-l readuce în prim-plan pe Doctor Proton, dușmanul de moarte al lui Duke din primul titlul al seriei (cel vechi jump and run, nu Duke3D!). Cel mai important însă, DLC-ul nu se ia mai niciodată în serios, adâncindu-se într-o caterincă de proporții, câteodată bădărănească, alteori fină, însă mai mereu amuzantă. Mi-a plăcut în special un anumit achievement numit „Hedonist, not Misogynist", titlu adresat în special atotcunoscătorilor care au clasificat personajul lui Duke ca fiind misogin.

Și pe partea de gameplay s-au adus unele îmbunătățiri: campania suplimentară e ceva mai bine închegată decât originalul, cu foarte multe referințe la vechile titluri Duke, inclusiv o călătorie pe Lună. Părțile de shooting funcționează mai bine acum, mai ales datorită posibilității de a căra patru arme în același timp, față de doar două în jocul original. Din păcate, armele noi din DLC nu-s cine știe ce, fiind adăugate mai mult ca să fie. În schimb, când vine vorba de raport cantitate-preț, The Doctor Who Cloned Me face o impresie bună, noua campanie oferind în jur de patru ore suplimentare, pentru doar 8 euro. Pe lângă acestea, au fost adăugate și hărți pentru multiplayer, neglijabile însă din cauza stării deplorabile în care a fost abandonată această componentă a jocului (cel puțin pe PC).

## Produs eliberat pe bază de prescripție medicală

Știți cum sunt avertismentele alea de la sfârșitul reclamelor la medicamente, ceva de genul se poate aplica și în cazul lui The Doctor Who Cloned Me. Acest produs conține cantități importante de Duke Nukem Forever și nu ar trebui consumat de cei cărora jocul nu le-a plăcut de nicio culoare. Se recomandă totuși fanilor seriei, alături de o lingură de zahăr, pentru a scăpa de gustul amar lăsat de titlul original.

■ **Cosmin Aioniță**





Duke: It's a damn good day to bet on Duke.

## VERDICT LEVEL

**+**
- caterinca mare
- campanie OK, față de jocul inițial
- patru slot-uri de arme
- preț bun pentru durata de joc

**−**
- grafica se zbate în continuare între nașpa și mediocru
- doar patru slot-uri de arme
- multiplayer de cacao

**PE SCURT:**

Clar mai bun decât originalul, însă, dacă Duke Nukem Forever nu v-a plăcut deloc, nu vă așteptați la revelații din partea acestui DLC.

**7**

**Gen** FPS **Producător** Triptych Games/Gearbox Software **Distribuitor** 2K Games
**Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** dukenukemforever.com

**CERINTE MINIME:**
**Consolă** Xbox 360/PlayStation 3

**ALTERNATIVA DUKE NUKEM 3D**

În ciuda corecțiilor pe care le aduce acest DLC, Duke Nukem 3D rămâne alternativa de preferat atunci când vine vorba de molfăit gumă și tras șuturi în cur.

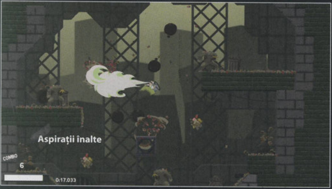



## Parkourățenie generală

Cei de la Hitbox Team s-au gândit să mai șteargă praful adunat de genul platform. În consecință, s-au transformat în albinuțe harnice și au muncit de zor la un joculeț care a reușit să stârnească interesul tuturor amatorilor de producții independente (inclusiv subsemnatul), pe măsură ce detaliile și imaginile curgeau pe interneți. Mare mi-a fost bucuria când l-am văzut de vânzare pe Steam și se înțelege de la sine că n-a mai trecut mult timp până îl butonam cu ochii injectați și mâinile încleștate pe tastatură.

Dustforce reușește într-adevăr să te pună la treabă, la propriu și la figurat, pentru că îți dă control asupra unor atleți într-ale curățeniei și te provoacă să devii Femeia de Serviciu Olimpică. Într-un oraș plin de praf, frunze moarte și chiar reziduuri chimice, echipa de curățenie este unica speranță. Și e ditamai orașul, cu numai patru menajere/menajeri dispuși să-i salveze igiena și potențialul turistic. Patru, dar buni, fiindcă sunt niște ninja-măturători, care fac salturi improbabile, se cațără pe ziduri, merg pe tavan și mânuiesc instrumentul de curățat din dotare ca niște adevărați samurai. Cum timpul e scurt și mizeria mare, fiecare nivel trebuie terminat în ritm de parkour, fără a omite nici cel mai mic petic de praf.

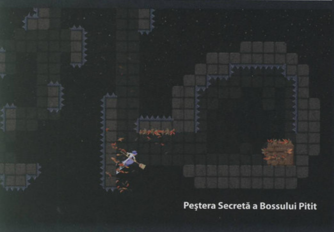

De vorbă cu Lache



Aspirații înalte

### Primiți cu salubrizarea?

Dustforce amintește mult de N. Spre deosebire de ninjakiul evaziv, care avea o limită maximă de timp pentru a termina un set de niveluri, pe care o creșteai în funcție de cât de mulți bani adunai pe traseul către ieșire, dându-ți șanse mai mari de supraviețuire, parkour-ul cu măturători se concentrează exclusiv asupra perfecțiunii. Așadar, pornești într-un mod de


Peștera Secretă a Bossului Pitit


Finish Him!



Curățătorii de fantome



Ticăloasele leaderboards

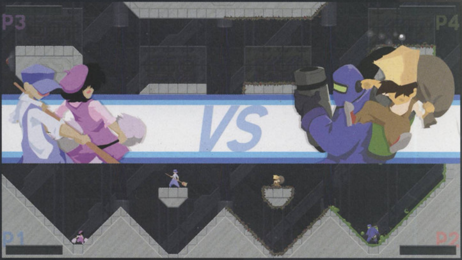
explorare liberă printr-un hub, unde te plimbi pentru accesarea nivelurilor, frumos împărțite pe grupe tematice. Unele pasaje și multe uși către niveluri (peste jumătate, aș zice) sunt blocate de încuietori. În timp ce unele chei pot fi procurate chiar din plimbărica liberă, majoritatea ți se oferă pe măsură ce completezi nivelurile mai ușoare obținând calificativul maxim la ambele categorii. Adică „S" atât la gradul de completare, cât și pentru rafinament sau, hai să-i zicem, impresia artistică.

Practic, nivelurile sunt imposibil de pierdut, însă, pentru a putea progresa în joc, trebuie să le stăpânești perfect și să faci curse fără cusur, în timp util, strângând tot praful împrăștiat pe podea, pereți și tavan, dar și eliberând „monștrii" de sub povara lui. Adică veverițe, câini, urși, gargui, cărți zburătoare, animate magic de murdărie și multe alte minunății.

Cu un control simplu și o mișcare fluidă, poți executa salturi simple sau duble, șarje și trei tipuri de lovituri pentru scuturarea prafului compactat pe viețuitoare sau ca baraj: una rapidă și ușoară, alta lentă și grea, iar a treia este o mișcare specială prin care elimini tot praful vizibil pe ecran, posibilă doar când ai bara de putere umplută la maxim (se hrănește cu praf adunat). În general, sunt foarte importante și săgețile direcționale pentru cățărat, priză pe tavan și, desigur, direcția săriturilor, dar mai ales pentru aplicarea corectă a păliturilor de mătură asupra lighioanelor, în funcție de poziție. Scopul e să rămâi în combo până la finalul nivelului și să nu greșești... deloc. Adică nu ai voie să fii lovit de lighioane, dar nici să lași timpul să treacă prea mult fără să dai cu pămătuful peste ceva. Altminteri, în loc de S, te vei trezi cu rușinoase calificative B, C și frustrantul A, care teoretic e bun, dar nu te ajută să deblochezi nivelurile ulterioare, mai grele. Și cum designul nivelurilor este fantastic, de regulă găsirea trasei ideale devine un puzzle în sine. Din fericire, odată ce ajungi la final de nivel, poți vedea lista cu scoruri și ai ocazia să vizionezi parcursul celor mai bine clasați jucători, învățând viclenii și mișcări noi.

## Triumful pămătufului

Cuvântul de ordine este „rafinament". Odată ce parcurgi tutorialul foarte clar și concis, vei ști toate mișcările și interacțiunile pe care le poți întreprinde. Doar că simplitatea asta are un fel de a deveni complexă, în special datorită level designului. E amețitor s-o pui de-un downhill ca-n Sonic, ca apoi să te trezești în fața unui adevărat puzzle al săriturilor și să nu mai știi cum poți face să te cocoți fluid pentru următorul segment de goană nebună. Alternarea verticalei cu orizontala devine un mix fascinant, presărat cu tot felul de obstacole, așa că îți ia ceva timp și testare până te dumirești cum poți ieși cu fața curată din încercare. În mod ciudat, spre deosebire de Super MeatBoy sau N, Dustforce nu mi-a




făcut nervi aproape deloc, deși la o adică, odată ce cunoști nivelul și cam ce-ar trebui să faci, orice greșeală te împinge spre restart. Joci de două, de zece, de douăzeci de ori același nivel pentru a debloca un altul, după care o iei de la capăt. Cheia răbdării constă în grafică și sunet, cu valori terapeutice, calmante, care cumva reușesc să-ți liniștească orice pornire violentă. Cu Dustforce, unde în alt joc monitorul ar fi aterizat de mult peste drum, parcurgi a „n"-a oară nivelul buclucaș cu speranță în suflet, fluierând voios. Totul e fluid și subtil, iar varietatea decorurilor și posibilitatea de a selecta unul dintre cei patru măturători la început de nivel mențin lucrurile interesante. Nu că ar avea fiecare abilități sau mișcări speciale, dar, prin felul în care sunt construiți, te ajută să gândești altfel. Așa se face că m-am trezit hoinărind cu salubrizarea mai mult decât aș fi crezut vreodată, în căutarea performanțelor extreme și noilor provocări. E frumos să admiri și micile detalii, precum urșii puși pe fapte mari, decorați de frunze moarte care-i fac să pară căpetenii apașe. E și mai frumos să le aplici o despuțire din câteva mișcări bine plasate și să-i vezi cum cad în fund extenuați, cu expresii senine și drăgălașe - valabil și pentru menajerele mumificate de praful din bibliotecă.

## Murdăria de sub preș

Dustforce se prezintă bine, dar nu perfect, așa cum pretinde să-i terminăm noi nivelurile. Performanța mai are de suferit pe alocuri, semn că optimizarea n-a fost cea dintâi virtute și prioritate, dar mai ales că programatorii nu sunt atât de curați pe cât vrem noi să credem, fiindcă n-au deratizat codul care trage greu la cântarul procesorului și al plăcii video. De fapt, e surprinzător ce gurmand se dovedește un joc pe care ai avea impresia că-l poți butona și pe un sistem antic (doar e 2D, nu?), dacă treci puțin peste efectele de particule foarte reușite și detaliate.

Apoi, mai este și multiplayerul. Perfect posibil, în minim doi, maxim patru, dar numai pe plan local, fiindcă implementarea online lipsește cu desăvârșire. Aici o echipă murdărește, alta curăță, într-un soi de King of The Hill scăpat de sub control și foarte distractiv, ce-i drept. Din păcate, nu există și alte moduri de joc, chestie care sabotează potențialul enorm al unui titlu atât de original și bine executat în rest. Nici hub-ul care leagă nivelurile nu-i doar pe roze, fiindcă ar fi fost drăguț să servească și la altceva. Nu știu exact la ce, dar pare să aibă un gol.

Una peste cealaltă, vi-l recomand călduros, mai ales că-i doar șapte euroi pe Steam și cred că-i va fermeca și prinde chiar și pe non-fanii genului. Să-nceapă măturătoarea inversă!

■ **Caleb**

## VERDICT LEVEL

+
- grafică superb stilizată
- platforming fluid și satisfăcător, designul nivelurilor
- cere creier atât pentru coordonare, cât și pentru... gândit

–
- multiplayer doar local și sub potențial
- optimizarea nu e fantastică, mai sughite și pe sisteme bune
- finisajul lasă loc de mai bine

**PE SCURT:**
Un platformer elegant, care cere perfecțiunea. Stilul artistic îți alungă nervii acolo unde alte jocuri te-ar fi căpiat, iar puzderia de niveluri ar trebui să te țină ocupat săptămâni întregi.

**9**

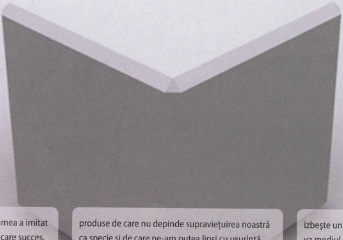
**Gen** Platformer **Producător** Hitbox Team **Distribuitor** Hitbox Team
**Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** dustforce.com

**CERINTE MINIME:**
**Procesor** Dual Core 2 GHz **Memorie** 1GB **Video** Shader Model 2.0

**ALTERNATIVA N / N+ / SUPER MEATBOY**
În felul său caracteristic, N este savuros ca niciun alt platformer, iar Meatboy, foarte interesant și dânsul, vine cu un grad de finisare incredibil pentru un indie. Atenție însă, spre deosebire de Dustforce, în cazul lor, eșecurile pot provoca frustrări soldate cu daune materiale. V-am prevenit!

# Q.U.B.E

## Quick Understanding of Block Extrusion



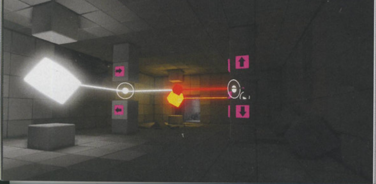
De când e cerul și pământul, lumea a imitat și duplicat orice avea un oarecare succes. Succes în a obține mai multă mâncare, în a avea lumină noaptea, în a face foc mai repede și mai adăugați voi ce credeți. Evoluția în sine este un mimetism exagerat, doar uitați-vă în jur. Toți sunt la fel ca tine. Cum ar fi fost ca, pe parcursul zecilor de mii de ani de evoluție, fiecare om să poată evolua diferit? Supraviețuirea unei specii vine din rapiditatea prin care-și poate apropria și propaga invențiile unei minți luminate ce-i aparține. Îți dai seama că primul om care a inventat plugul nu a cerut drepturi de autor vecinului care l-a imitat anul următor, iar cel care a inventat arcul chiar s-a grăbit să-i învețe pe ceilalți membri ai tribului cum să-l facă pe al doilea și pe al treilea, căci forța stă în număr. Sau cel puțin stătea.

În momentul actual, când sunt atât de multe produse de care nu depinde supraviețuirea noastră ca specie și de care ne-am putea lipsi cu ușurință, cum mai privim copierea, furtul de idei? Mai ales când nu duce la evoluție, ci în cel mai bun caz la stagnare. Industria jocurilor pe calculator nu este o industrie ce participă activ la dezvoltarea noastră ca specie, la fel cum nici industria băuturilor răcoritoare sau a brânzei mucegăite nu are un cuvânt de spus despre direcția pe care noi o urmăm. Sunt un moft ce poate oricând să dispară și căruia îi vom simți lipsa o vreme, dar nu vom muri după el.

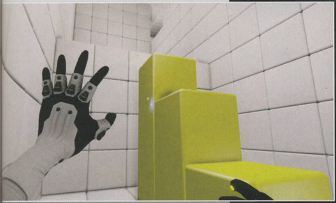
### Sărumâna, Glados e acasă?

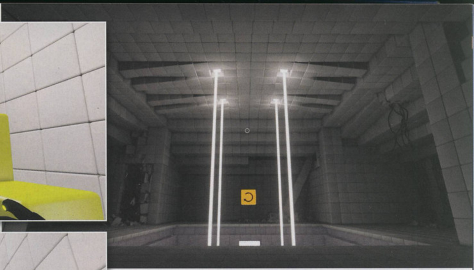
Ce probabil ați înțeles deja din rândurile de mai sus este că acest Q.U.B.E. este o copie de ceva. Din momentul în care pui piciorul pe prima dală, te izbește un puternic déjà vu. Parcă ai mai văzut undeva mediul acesta septic, parcă atmosfera asta de cobai aruncat într-un labirint îți este cunoscută. Parcă Valve a făcut la un moment dat un joc de genul acesta. Portal îi zicea. Și m-am bucurat, căci mi-a plăcut Portalul. Mi-a plăcut de Glados, mi-au plăcut povestea și întorsăturile sale și mi-au plăcut nespus și puzzle-urile. Așa că am pornit cu mult elan spre prima provocare aruncată de joc, așteptând ca o prezență superioară și rece să înceapă să-mi dea indicații, să mă pună pe drumul cel bun, să-mi spună măcar de ce fac ceea ce fac.

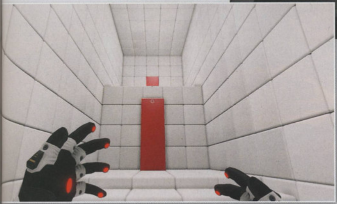
Dar nimic. Mă simțeam exact ca șobolanul din labirint ce caută brânza, singur și uitat de lume. Mi-a luat însă ceva timp să îmi dau seama de acest lucru. În primele cinci minute, încă încercam să deslușesc cum și ce se întâmplă în joc. Lipsa de comunicare

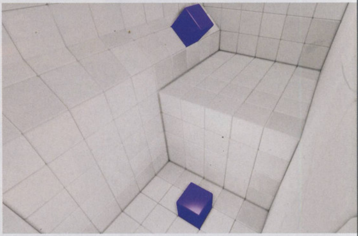


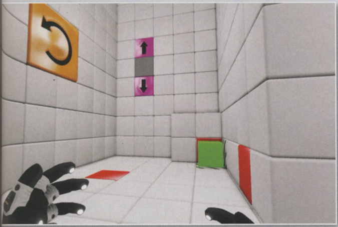












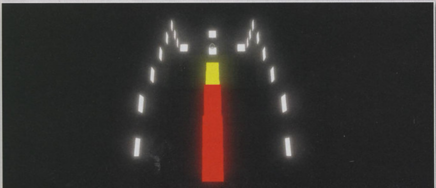
este atât de extremă încât nu numai că nimeni nu urlă la tine într-o încercare de a da cel puțin o idee de poveste, dar nu există nici măcar un indiciu scris. NIMIC! Ești lăsat să te descurci de unul singur, ca în prima zi la grădiniță.

Lipsa oricărui element de poveste afectează enorm un joc care, de altfel, nu este prost deloc. Și care nici nu arată urât. Tot acel mediu de laborator este făcut foarte frumos și inteligent. Un imens cub rubik, ce se modifică sub picioarele tale de fiecare dată când rezolvi un puzzle, pentru a te trece la următorul. Totul în jurul tău este format din aceste cuburi, albe în totalitate. Din loc în loc, câte o pată de culoare. Un cub de o culoare diferită. Unul roșu, trei galbene, unul albastru, uite și unul verde, iar aici unul violet. Îndrepți crosshair-ul spre ele și apeși pe butoanele mouse-ului. Și vezi că începi să dai din mâini, iar mănușile ultra high tech pe care le porți interacționează cu aceste cuburi colorate. Pe cele roșii le poți scoate din locaș pe trei înălțimi diferite, cele trei galbene (tot timpul câte trei) formează trepte pe trei niveluri, cele albastre funcționează ca trambuline, cele verzi îți oferă un cub sau o sferă ce interacționează cu restul cuburilor, iar cele violet îți învârt porțiuni ale camerei.

Deși nu ai niciun fel de indiciu, te prinzi repede că trebuie să fii tot timpul în mișcare, iar fiecare puzzle rezolvat te duce tot mai departe în complexul în care te afli. Deși multe dintre puzzle-uri sunt foarte deștepte, faptul că nu este nimeni acolo care să țină cont că te-ai prins cum funcționează, să te bată pe umăr sau să te înjure scade din farmecul jocului. Nevoia de a fi apreciat, manifestată în orice fel, se simte cel mai mult în Q.U.B.E. Se simte lipsa lui Glados. Nimic nu te îndeamnă să mergi mai departe. Nu există ideea de finalitate sau de recompensă. Nimic nu te oprește să te așezi într-un colț și să stai.

Una peste alta, jocul este foarte bun de ocupat timpul. Cele aproximativ cinci ore de joc sunt foarte interesante pentru fanii genului puzzle, dar, din nefericire, nu oferă nimic pentru cei care vor rejucabilitate sau o poveste care să-i țină în priză.

■ **Koniec**



## VERDICT LEVEL

**+** ▶ chiar îți pune mintea la contribuție

**–** ▶ lipsa poveștii îi scade enorm din valoare

**PE SCURT:**
O bună diversiune pentru cei care așteaptă orice alt joc. Este un bun exercițiu mintal și îți pune sinapsele la contribuție. Asta când nu te frustrezi în momentele în care trebuie să fii foarte precis și rapid cu mouse-ul.

**6**

**Gen** Puzzle **Producător** Toxic Games **Distribuitor** Indie Fund
**Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** qube-game.com

**ALTERNATIVA ORICARE PORTAL**
Nu încape discuție. Cei cărora le plac astfel de jocuri, dar nu au apucat să joace cele două Portal-uri, ar fi bine să lase repede orice joc butonează acum și să le cumpere. Nu vor regreta.




# Distrugătorul de FlatOut

Aș fi lăsat surpriza pentru final, dar nu îmi pot ascunde nervii și indignarea trezite de cel mai nou membru fără merite al (în rest) frumoasei familii FlatOut. Ce-i drept, primele imagini publicate m-au pus pe gânduri. Nu de alta, dar nu auzisem că ar trebui să apară și pe Wii, iar hidoșenia fără margini nu-mi părea plauzibilă pentru o versiune dedicată unității noastre centrale îndrăgite. În timp ce solicitarea unui cod de review mi-a fost amânată cu o lună de distribuitor, care-și biciuia studioul să repare porcii aducători de review-uri proaste odată cu lansarea, m-am gândit că n-o fi dracul atât de negru și că, poate-poate, reușesc ei să-l dreagă cumva.

Odată cu pornirea jocului, speranțele au început să-și facă loc prin fisurile din dușumea, lăsând loc groazei și consternării la vederea interfeței făcute-n doru' lelii, care beneficiază de claritatea unui JPEG de doi KB capturat cu un mobil ieftin. Nu doar elementele 2D, ci și render-ul. De fapt, drept să spun, cam tot jocul dă senzația că ai conectat un PlayStation 1 prin cablu AV la monitorul LCD și mă gândesc că austeritatea cruntă a făcut studioul de producție să utilizeze CRT-uri, pe care probabil se vede mai bine. După ce mi-am dat seama că jocul are odioasa opțiune grafică Pixel Scale setată implicit la 75% (adică render-ul efectiv se face la o rezoluție mai joasă decât cea selectată), am mutat la 100%, cu o vizibilă dar nu salvatoare îmbunătățire imediată și am scuipat în sân. Pe caii putere, ostași!



Marea Goană a Reducerilor RCA

## Țară, țară, vrem șoferi! Alo? Țară?!! S-a întrerupt...

Volanul cu rol de selector al modurilor de joc încapsulează o puzderie de tipuri de întreceri, noi și vechi, dintre care probabil cursele obișnuite cu distrugere și boost și modul Stunt sunt cele mai ușor de recunoscut pentru fanii seriei. Purces-am așadar la un Race, remarcând bara de încărcare complet inutilă, care nu-ți indică de fapt în timp real cât s-a încărcat din hartă. Steagul cade, accelerația e-n podea și dă-i! Dincolo de motion blur-ul grosolan, implementat cum nu se poate mai enervant, care strică și mai mult aspectul în loc să-ți întețească senzația de viteză într-un mod subtil,



Schumacher frei!


Particule fierbinți în suspensie



Engage!

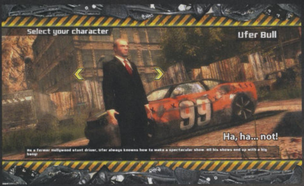


Moş Ion Roată şi clădirea

mi-a picat faţa când am încercat să iau prima curbă şi am îmbrăţişat primul dud, pe stilul „şoseaua face dreapta, maşina... tot înainte!". Şi mai surprins am fost cum la următoarea şicană, pregătit să trag de volan cât trebuie, maşina s-a transformat într-un titirez la prima atingere şi-a început să gonească în jurul cozii. Exit. Timp de încărcare al meniului: identic cu cel al hărţilor. Frumos aşa. Bag un gamepad şi verific controalele. Şi dă-i din nou. Stupoare: e şi mai rău, jocul parcă e controlat singur şi maşina trage mereu în stânga, chit că îl am configurat bine şi restul racerelor merg strună. Revin în meniu de mai multe ori, reglez, nimic. Cu volanul, idem. Scârbit, scot perifericele ludice şi revin la bătrâna tastatură. Preţ de câteva curse şi un patch mai târziu, situaţia devine acceptabilă. Numai bine, fiindcă mă pot relaxa puţin şi am vreme să constat că simulacrul de fizică este complet aberant pentru fiecare model de maşină. Iniţial, nu prea ai de ales decât între chestii care merg rapid în linie dreaptă şi piticanii manevrabile care fac oversteer şi riscă să pună de-o spirală în cel mai bivolarian stil posibil, curbă după curbă. De tuning-ul suportat de unele dintre maşini nici n-are rost să vorbesc. Modelarea lor este atât de extremă, încât orice încercare de modificare te face să te simţi ca un nebun care încearcă să despice-n două un pietroi cu un fulg. Ca să nu mai vorbesc de modelul de distrugere, atât te haotic, într-adevăr, încât nu mai înţelegi nimic. E fain, nu contest, când spulberi şase acri de teren plantat şi împrejmuit în linie dreaptă, dar devine puţin cam enervant când preocuparea devine să-i depăşeşti pe ceilalţi şi să câştigi cursa. Dacă e manevrabilă şi rapidă, maşina e făcută zob la cea mai mică atingere de una lentă, dar mai tâncoase. Nu ai efectiv şanse. Dacă iei tancul mai manevrabil, odată depăşit de un şmecher rapid, şansele să-l mai prinzi sunt aproape de zero. Iar AI-ul, dacă pot să-i spun aşa, pare să aibă ca unic scop să te scoată în decor, indiferent de modul de joc. Dacă n-are ce distruge, menţine trasa ideală, eventual până te ajunge din urmă, moment în care încearcă din nou să te distrugă, chit că-i cu o tură înainte şi câştigă doar primii clasaţi. Deplorabil. Sub influenţa unei mici reîntoarceri la Ultimate Carnage, s-ar putea să exagerez puţintel, dar credeţi-mă că adevărul are acelaşi cod poştal cu ce vă scriu aici.



Lungimea de la capătul tunelului



Ha, ha... not!

## Din respect pentru ăi bătrâni...

...rog deţinătorul licenţei să nu mai contracteze astfel de studiouri pentru a se ocupa de un nume atât de frumos. Team6 are într-adevăr un CV lung cât o zi de vară cu racere (inclusiv execrabila portare pe Wii a FlatOut), dintre care nu numai că nici unul nu-ţi aprinde becul, dar majoritatea sunt ceea ce înalţii lorzi de la Curtea lui Guţă numesc eufemistic „petarde".

Ce rost are să oferi enşpe mii de moduri de joc, trasee şi maşini, atunci când vii cu o prezentare sub nivelul mării şi nu eşti capabil să croieşti un control şi în general un „feeling" bun la condus, adică nici măcar coloana vertebrală a jocului nu este altceva decât gelatină? Dovada: orice încercare de multiplayer mi-a fost descalificată de vântul care geme a pagubă prin lista pustie de gazde on-line.

Trebuie să recunosc însă că m-am putut distra moderat în modul Race, după mult chin cu adaptarea la control şi la grafica incompetehnică, încărcată de culori hidoase şi combinaţii obositoare. Pentru treij' d'Euro, băieţi, însă, nu ştiu cine se deranjează, mai ales că predecesorii (oricare) pot fi acaparaţi în schimbul unor sume modice, mult mai mici şi şterg pe jos cu acest sequel de proastă inspiraţie, mizerabil. Nu înţeleg de ce e atât de greu să iei o formulă care mergea perfect şi să-i dai câteva retuşuri şi idei noi, niveluri mai trăznite şi nişte funcţii online care să menţină comunitatea interesată mult şi bine. În tot cazul, se pare că trebuie să te cheme BugBear, care, a propos, lansează pe (cred) toate platformele importante, inclusiv PC, deliciosul şi foarte promiţătorul Ridge Racer Unbounded la începutul lui martie. Aşa că puneţi banul la ciorap şi aveţi niţică răbdare, vine curând şi jocul de curse pe care l-aţi aşteptat de la Ultimate Carnage încoace.

Nici măcar umorul forţat prin personajele cu trimiteri la indivizi reali, precum Uwe Boll sau Jennifer Aniston nu poate salva jocul de faţă. Haos găsim din plin în felul în care este construit acest sequel, din temelii până la vârf, iar distrugerea se concretizează într-o pată ruşinoasă pe numele FlatOut. Huooo! ■

**Caleb**



Multe moduri, puţine bunicele

## VERDICT LEVEL

+
- Unele moduri de joc oarecum acceptabile
- Haos şi distrugere
- Multe trasee şi moduri de joc
- În martie BugBear scot Ridge Racer Unbounded

−
- Grafică la nivel de Wii, control anapoda
- Fizica mai mult strică decât drege
- Prezentare de o calitate penibilă
- Multiplayer pustiu, pe bună dreptate

**PE SCURT:**
După un entuziasm iniţial (doar îi zice FlatOut) transformat în circumspecţie la vederea primelor imagini, varianta finală şi patch-uită mi-a confirmat temerile: Chaos and Destruction este un dezastru, nedemn de numele care-l precede. Luaţi-l dacă aveţi pretenţii minuscule, nervi tari şi prindeţi o reducere masivă, sunt şi câteva chestii bune în mormanul de gunoi.

**5.5**

**Gen** Racing **Producător** Team6 Game Studios **Distribuitor** Strategy First
**Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** flatout3chaosdestruction.com

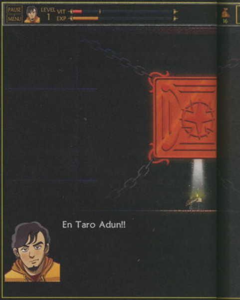
**CERINTE MINIME:** **Procesor** 2 GHz Dual Core **Memorie** 2 GB RAM **Video** 3D GeForce 8600+ / Radeon HD X2600+

**ALTERNATIVA FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE**
Un joc lansat acum nişte ani buni arată şi se mişcă infinit mai bine, dă clasă la capitolul control, gameplay şi level design, maşinile se simt brici şi se comportă adecvat, partea sonoră e la ţanc, şi are o puzderie de moduri de joc, toate reuşite şi distractive, de unul singur sau în compania colegilor de grădiniţă GFWL.

# UNEpic

## Metroids & Castlevanias

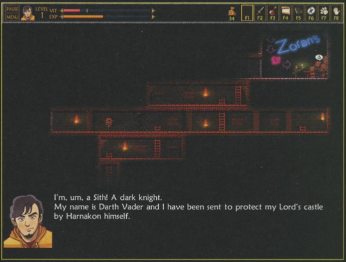


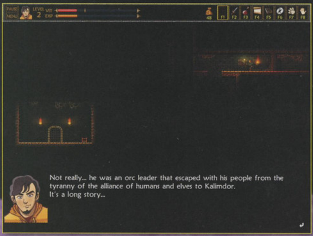

Dacă ai destul de multă imaginație încât să te simți bine în pielea unui cleric dwarf bețiv cu o bardă ruginită și calviție avansată, în timp ce un Dungeon Master zăcaș la suflet aruncă asupra ta cele șapte plăgi și un kobold cu scarlatină, sigur te-ai gândit și la modurile în care o partidă aparent nevinovată de Dungeons & Dragons o poate lua razna rău de tot. Cel mai frecvent scenariu e un DM posedat. Știți la fel de bine ca și mine că Dungeon & Dragons e lucrătura Diavolului, menită să adune suflete nevinovate pentru Armatele Întunericului, deci chiar e un scenariu plauzibil. Ca orice rogue creștin, îți faci o cruce micuță și discretă înainte să arunci cu zarul pentru un save vs trap amărât, și nu mică ți-e mirarea când DM-ul începe să vorbească în toate limbile pământului, îți jignește străbunica într-un dialect indonezian dispărut, după care înghite zarurile și levitează încetișor către frigider înjurând sălbatic în aramaică. Desigur, chiar dacă învelișul lui fizic nu găzduiește o întreagă legiune de demoni pasionați de role-playing, nu-ți garantează nimeni că DM-ul e o persoană de înaltă conduită morală, cu toate rotițele în perfectă stare de funcționare. S-ar putea să dai peste un Goliat al RPG-ului, care nu poate fi izgonit (serios, caută pe net Psycho DM) din locuința ta decât după ce îi înfigi un d20 în frunte. Sau, mai rău, poți da peste unul ca mine. Dacă simt miros de sarmale, nu mai sunt om și nici măcar Dumnezeu Tatăl nu mă va împiedica să asmut asupra voastră cel mai mare și mai frumos colorat dragon din gentuța mea cu figurine și să eliberez discret oala cu delicioasele preparate tradiționale românești în timp ce voi înroșiți zarurile încercând să ciupiți măcar un solz din gușulița generoasă a imensei șopârle. Epic.

### Unchiul Metroidvania

Așadar, având în vedere câte incidente EPICE pot întrerupe o sesiune de D&D, probabil un !!!PORTAL CĂTRE O ALTĂ DIMENSIUNE... UNE... UNE... UNE... UNE!!! proaspăt deschis în încăperea micuță unde plănuiești să restitui naturii berea consumată, e un chițibuș total neimpresionant și complet opus epicului. Unepic! De unde și numele de botez al rodului dragostei dintre Metroid și Castlevania, născut și crescut pe meleaguri spaniole. Unepic, jocul indie despre care ar trebui să vă povestesc în cel mai mic detaliu în loc să-mi imaginez Dungeon Masteri posedați și oale de sarmale, poate fi descris pe scurt ca un melanj foarte inspirat între Metroid și Castlevania. Internetul a inventat și un nume pentru genul acesta: metroidvania. Nu foarte inspirat, dar descrie perfect gameplay-ul acestei specii ciudate de platformer/action/RPG 2D.

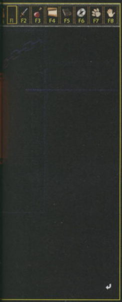


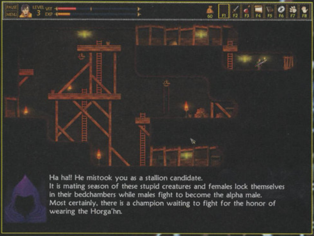

Fiindcă atunci când Dumnezeul gaming-ului a împărțit Epicul, vânătorii de vampiri și vânătoarele intergalactice de recompense au ajuns primii, iar ție ți-au rămas resturile. Adică Unepicul. Nu te mira, deci, că vei începe jocul într-un beci confortabil, alături de prietenii tăi pierde-vară, la un D&D de duminică. Tu fiind un tânăr ușor suspect din punct de.... din toate punctele de vedere, căruia natura nu i-a dăruit altceva decât timp liber și dorința arzătoare de a-l petrece în compania plăcută a entertainment-ului secolului 20: televizorul și jocurile. Dar viața ta e pe cale să se schimbe și, în urma unei excursii neinspirate la toaletă, te trezești transportat din subsolul unei căsuțe modeste cu gard alb, în subsolul unui castel opulent cu găr-



dulet negru, din fier forjat, tocmai în atelierele ortacului Saur... sau mai bine inventați voi un Lord Întunecat cu oțelărie în spatele casei și contracte grase cu toți Overlorzii importanți din sectorul privat. Nici nu te dezmeticești bine, că un spirit întunecat, care patrula prin zonă în speranța că un portal apărut din senin într-una dintre cele câteva miliarde de toalete de pe Terra îi va servi pe tavă un individ deschis ideii de posesiune demonică, ia cea mai proastă decizie din neviața sa. El se va trezi încătușat în corpul unui pierde vară (căci douăzeci de ani de nepăsare și trândăvie te cam fac imun la orice influență, naturală sau supranaturală), iar tu vei căpăta un tovarăș de drum credincio... o armă puter... vei avea de cine să-ți bați joc cu fiecare ocazie. Unepic e un joc foarte amuzant, mai ales dacă ai petrecut mai mult timp decât e necesar în fața PC-ului sau a televizorului.




Dialogurile sunt înțesate cu aluzii mai mult sau mai puțin discrete la jocurile și filmele mai mult sau mai puțin populare din ultimii, să zicem, 20 de ani și devin din ce în ce mai amuzante în funcție de cât de multe ai în comun cu grămăjoara de pixeli pe care o ghidezi prin castel.

Revenind la spiritul prizonier în închisoarea ta de carne, să știți că nu e un tip rău și nu-ți poartă ranchiună. Atunci când situația o cere, e bine să asculți sfaturile sale înțelepte și de bun simț. Sigur că poți lua și tu un pumn de monede din grămada asta de aur imensă și nepăzită. Nu fi copil, umple-ți buzunarele, ia și pentru prieteni, stăpânul castelului nu e atât de imbecil încât să-și blasteme fondul lui de pensie. Nu intra în vorbă cu spiritul încătușat în cubul ăsta mare care seamănă a punct de save. Aa, nu sunt lipitori în balta asta infestată cu li... cu alge, semnul e doar pentru turiști.



## Om bun, deschide portalul...

Așadar, ești prins într-un castel sinistru alături de un spirit malefic. La un moment dat, devine evident că situația poate fi îmbunătățită, pas cu pas, până în punctul în care nu vei mai fi prins într-un castel sinistru alături de un spirit malefic. Ușor de zis, greu de făcut dacă explorezi castelul ca-n zilele cele bune ale Super







Metroid-ului și nu uiți să îți distribui punctele primite la level-up. A, da, Unepic a moștenit de la nen-su Castlevania, pe lângă satanele respawnabile care-ți poartă sâmbetele și uneori duminicile, și porția clasică de RPG care ușurează măcelul. Ascunse prin cutii, prin buzunarele monștrilor sau prin seifurile negustorilor, sunt o droaie de arme magice sau nu (împărțite pe categorii, iar fiecare categorie se va dovedi utilă într-o situație sau alta... vă sfătuiesc să atacați șerpii imobili cu sulița sau cu arcul, iar șansele de crit sunt mai mari dacă atacați un inamic cu un pumnal din spate). La fel de ascunse, dar de data aceasta în piepturile făloase ale inamicilor, sunt prețioasele puncte de experiență care vestesc Venirea Sfântului Level-Up. Când primiți Vestea Cea Bună că ați crescut în nivel, căpătați câteva punctișoare de skill pe care le veți investi în... știți ceva, mai mult ca sigur că am pus un screenshot cu toate skill-urile pe undeva, n-are rost să vă descriu în cel mai mic detaliu toate atributele și talentele personajului. Pe parcurs, dacă rezolvați câteva quest-uri, primiți acces la câteva talente legate de magie și la o carcă de vrăji. Ce mă simt obligat să vă spun e că mecanicile de RPG se potrivesc ca o mănușă platforming-ului și explorării și fac din Unepic o alternativă a naibii de apetisantă la Castlevaniile cele noi ale Nintendo-ului. DS. Mai ales dacă n-aveți chef și înclinație să instalați câteva emulatoare, să vă bucurați și voi de ele.




Nu lipsesc nici clasicii boși, o clică de nelegiuiți mari cât o jumătate de ecran, despre care am de spus numai de bine. De fapt, aproape numai de bine, căci odată ce te-ai prins (nu durează foarte mult) cum să abordezi lupta, e foarte ușor să-i învingi. Nu au prea multe tipare de atac și, dacă ești rapid și destul de îndemânatic cât să nu te murdărești la ochi de câte ori mănânci o înghețată, e foarte posibil să nici nu ajungă să schimbe tactica. Nu am terminat jocul, recunosc, deci e foarte posibil să devină mai inteligenți spre final, dar primii patru sau cinci boși au fost foarte ușor de bătut. Mai puțin Neuron. Îmi place de Neuron... Totuși, Unepic nu este chiar o plimbărică prin parc, mai ales după ce ați trecut de jumătate, căci până la boși, te mănâncă sfin... monștrii cei obișnuiți. Care sunt mulți, se respawnează (chestiune care încurajează grinding-ul) și sunt cam răi față de molaticii cu care ne-au obișnuit AAA-urile de succes. Vă sfătuiesc să aveți răbdare și nu le săriți la beregată cum îi vedeți, ci să le studiați puțin obiceiurile și rutele de patrulare. Astfel, puteți profita de tabieturile lor ca să îi luați prin surprindere. De exemplu, dacă îi atacați din spate, cu un pumnal, șansa să obțineți un critical crește. Desigur, dacă v-au văzut, nu se sfiesc să vă urmărească pe scări sau să vă sară în cârcă în cele mai nepotrivite momente, chiar când vă credeați protejați findcă erați atât de siguri că nu s-a obosit nimeni să le dea puțină minte artificială. Ce am observat, însă, e că nu-și părăsesc „ecranul", trebușoară pe care sunt sigur că nu trebuie să vă spun cum să o exploatați ca să vă iasă grinding-ul. Apropos de grinding, cine a jucat la greu Castlevaniile cele mai noi (de la GBA încoace) știe că grinding-ul este o componentă importantă a acestui gen de joc, iar dacă vreți să supraviețuiți, ar trebui să vă ocupați puțin și de mulsul monștrilor pentru XP, căci Unepic devine destul de dificil spre final și nu strică să fiți ușor supracalificați.









## Detalii

M-au impresionat, ca de fiecare dată, detaliile mărunte, de genul monștrilor care îți halesc inimioarele dătătoare de HP lăsate în urmă de confrații lor mai puțin norocoși. Și lipitorile (sau liliecii vampiri) care ți se cuibăresc în inventar și îți sapă viața încet, dar sigur. Un mic sfat: ca să nu încărcați forumurile oficiale cu bug-uri imaginare, când observați că vă scade viața și nu vă prindeți în ruptul capului cine sau ce anume vă „sapă", să știți că nu e un bug. Probabil ați înotat într-o canalizare și v-ați pricopsit cu o lipitoare. Deschideți inventarul, localizați târâtoarea, dați un clic pe ea și veți trăi fericiți până la... până castați un fireball într-un perete apropiat. De asemenea, Unepic cred că e primul joc cu aromă de RPG în care poți purta atâtea inele câte degete ai. Minus două, adică opt, căci degetele mici sunt rezervate unor activități mai puțin nobile și nu sunt demne de prețioasele și sofisticatele ghiuluri magice. În rest, avem parte de acel du-te/vino (unii îl numesc explorare) absolut delicios din seria Metroid, care m-a făcut să scriu trei zile la acest articol, căci de câte ori mă apucam de scris, îmi aduceam aminte că mai am o zonă de explorat, mai porneam puțin jocul și acolo mă uita bunul Dumnezeu. Și în al doișpelea ceas, când mă hotăram să-mi fac datoria de student, om sau redactor, după caz, mai descopeream o ușă încuiată... Nu știu exact când Industria a renunțat la ușile încuiate și la cheile din colțul opus al hărții, dar l-aș căpăci puțin pe individul care a strivit corola de minuni a lumii de după ușă.




Tot circul nonepic are loc într-un decor simpatic foc, căci din punctul de vedere al graficii, Unepic este o mică operă de artă 2D cu foarte mult bun gust și bun simț (grafica nu abundă în efecte speciale și nu îți asaltează sălbatic simțurile... e ca o cămăruță mobilată modest, dar al naibii de confortabilă). Și cu un sistem de iluminare simplu și bestial care ridică atmosfera la puterea a zecea. Băi, câte face iluminarea în jocul ăsta. Mă topesc de tot când plimb un zippo (neapărat vă trebuie o sursă de lumină, ceea e și normal într-un castel milenar înțesat cu jivine) prin sălile întunecate și văd umbrele micilor coloane cum joacă pe pereți. Nu contează că sunt înconjurat de schelete, mă simt în siguranță la lumina zippo-ului meu. Atât de mult îmi place iluminarea din Unepic, încât mi-am făcut o datorie sfântă din a aprinde torțele în întregul castel. Bine, asta și faptul că pot vedea unde am explorat temeinic.

Fiindcă m-a apucat din nou cheful de joc, voi încheia laudele aici. Nu spun că e genial, prea des e folosit cuvântul ăsta, însă pentru un produs independent, un produs realizat de un singur om (bine, cu puțin ajutor), Unepic este al naibii de impresionant și dă clasă multor jocuri asemănătoare cu buget mai mare de șase cifre. Costă minimum șapte euro, mai mult dacă vă simțiți darnici, și vă oferă aproximativ douăzeci de ore de distracție pură old-school. Ce-ți poți dori mai mult? Eu știu, Unepic 2: Unvisceral.

■ cioLAN




## VERDICT LEVEL

**+**
- umorul
- grafica
- explorarea
- elementele RPG

**−**
- ocazional, obiectivele nu sunt prea clare

**PE SCURT:**
Unepic este al naibii de impresionant și dă clasă multor jocuri asemănătoare cu buget mai mare de șase cifre.

**9**

**Gen** Platformer/RPG **Producător** Francisco Téllez de Meneses **Distribuitor** Francisco Téllez de Meneses **Ofertant** unepicgame.com **ON-LINE** unepicgame.com

**CERINTE MINIME:**
**Procesor** 1 GHz **Memorie** 512 MB **Video** 64 MB (minimum 1024x768)

PC Wii Dsi Mac

## Cultul Peşterii

# Cave Story





Cu gaşca în laborator

Faptul că politicienii şi industriaşii celor mai importante ţări (a se citi influente, că importantă-i fiecare) se luptă pentru înlănţuirea internetului, sub pretextul combaterii pirateriei şi protejării drepturilor de autor, ar trebui să ne cam pună pe gânduri. Din multe motive, fiindcă, la o adică, este în joc şi libertatea virtuală a fiecăruia dintre noi, printre care aş aminti posibilitatea de publicare a unei creaţii proprii, nu neapărat 100% originală, dar nici copiată pas cu pas după vreo licenţă comercială. Nu vă speriaţi, nu bat câmpii, citiţi mai departe şi veţi înţelege imediat.

### Viaţa cu şi fără căluş

Jocurile pe calculator, aşa cum le ştim noi astăzi, au început prin diverse beciuri, unde adolescenţi entuziaşti, plini de acnee, programau de zor câte un titlu (cum ar fi Prince of Persia, printre altele) şi trimiteau demo-ul către un publisher, în speranţa că respectivul îi va considera iniţiativa viabilă comercial. Cumnecum, un singur individ sau o echipă restrânsă puteau fi unicii responsabili pentru un titlu cunoscut pe scară largă, recenzat şi mai ales cumpărat de mulţi amatori ai distracţiei virtuale. Odată cu bugetele umflate şi producţiile pe steroizi, mingea a cam fost răpită din mâinile individului şi s-a odihnit multă vreme în birourile corporaţiilor din ce în ce mai flămânde şi dornice să exploateze proaspăta piaţă, pe zi ce trece mai bănoasă. În jurul anului 2000, cu foarte mici şi rare excepţii, care nici măcar nu-mi vin în minte acum, dacă nu lucrai la un joc într-o echipă mai mare, sclavete pe plantaţia cuiva, nu prea aveai şanse să-ţi vezi munca apreciată de milioanele de jucăuşi.

Prin boom-ul internetului şi fenomenul Web 2.0, World Wide Web a redat această putere în mâinile individului, iar sutele de producţii independente apărute mai ales în ultimii cinci-şase ani, unele incomparabil mai bune şi mai apreciate decât cea mai mare parte a titlurilor comerciale, vorbesc de la sine. Ai un joc bun? Vorbeşte cu Valve şi bagă-l pe Steam, că nu te jumulesc de profit în halul în care o fac alţi producători. Vrei engine? Poţi cesiona un procent din profit către Epic Games, căpătând acces la puternicul Unreal Engine sau către Valve pentru Source. Ai un proiect promiţător? Ia legătura cu publicaţiile online de specialitate, construieşte un site de prezentare de unde să primeşti donaţii, în schimbul update-urilor beta şi al versiunii finale pentru o sumă modică şi proiectul tău ar putea ajunge... Minecraft! Sau postează-l la pre-finanţare, pe Desura. Cine ştie, dacă stârneşti interesul, poate te vei descurca.

Ei bine, dacă ACTA, SOPA sau PIPA ar fi fost în vigoare din timp, joculeţul de faţă, postat ca freeware prin 2004, ar fi putut fi interzis, banat de pe toate site-urile şi cine ştie, poate ar fi căzut şi canale de distribuţie ca Desura odată cu el, în simpla eventualitate în care deţi-


Fireball FTW!


Boss râios

nătorii drepturilor de autor pe Metroid sau Castlevania ar fi reclamat oarecum abuziv furtul conceptului de joc, iar un judecător cretin sau putred, cu buzunarul doldora de banii lor, ar fi avut grijă să-l trimită pe nemernicul Daisuke Amaya (Pixel) după gratii, acolo unde este locul oamenilor cu iniţiativă independentă. Şi exemplul complet aberant, neverosimil şi forţat de faţă ar fi doar unul dintr-o mare a posibilităţilor de abuzare a unei astfel de legislaţii. Culmea, micuţul nostru a ajuns între timp şi în sfera comercială, drept pentru care vă puteţi bucura de variante comerciale, îmbunătăţite, atât pe PC, cât şi pe DS, 3DS şi Wii.

Revenind, la oiţele noastre, să vă spun şi despre joc în sine şi de ce nu regret că am dat banii pe dânsul.

## Samus-ul săracului

Mă gândesc că luna asta v-a distrat suficient cioLAN cu a sa recenzie a lui UnEpic, pagini în care s-au spus probabil destule cuvinte despre tipologia „metroidvania" şi cum respectivul se cam încadrează acolo. Aşa că am rămas cu misiunea ingrată de a vă relata despre un joc similar, dar am găsit gol sacul de comparaţii şi glume cu „metroids". N-am ce face în privinţa asta. Aşadar, Cave Story este un platformer cu elemente de RPG şi adventure, precum leveling, questuri şi procurarea/utilizarea de obiecte în locuri şi momente cheie, în care mişuni liber prin niveluri bidimensionale interconectate, mătrăşind felurite gângănii cu un arsenal divers. Progresul este înregistrat în staţii fixe de save, iar odată ce părăseşti un nivel sau foloseşti staţia, monstruleţii obişnuiţi reapar, lăsând mult loc de grinding celor care simt nevoia să-şi maximizeze puterea. Pe lângă obştea inamică, ai ocazia să te cafteşti cu o gamă vastă de minibosi şi boşi, dintre care unii nu sunt decât iteraţii diferite şi din ce în ce mai puternice ale aceluiaşi inamic, într-un mod similar cu prezenţa doctorului Robotnik în Sonic. De ce atâta violenţă?

Păi, imaginaţi-vă un soldăţel amnezic, care se trezeşte într-un mic sătuc de mimigas (un soi de iepuroi) şi află că un om de ştiinţă malefic îşi face de cap cu băştinaşii, răpindu-i şi încercând să-i transforme în maşini de ucis cu sânge rece, numai bune de asmuţit împotriva umanităţii. Intriga se-ngroaşă când ecuaţia face loc unei camarade de arme, despre care personajul tău nu-şi aminteşte mai nimic, însă află de la ceilalţi că există şi e pe undeva prin zonă.

## De ce ar trebui să vă pese:

Sigur, când te gândeşti la puzderia de jocuri bidimensionale şi în special side-scrollere (pe care colegul Marius e tare furios, că au încătuşat creativitatea unor generaţii întregi de game designeri), de care poate te-ai săturat, e normal să fii selectiv. Ei bine, băgaţi în seamă Cave Story, dacă n-aţi făcut-o deja, fiindcă are o dinamică de joc excelentă, mica poveste, deşi nu este o capodoperă, îşi face treaba şi te ţine în priză, monstruleţii cer niscai tactică şi găsirea armei potrivite, iar luptele cu boşii sunt chiar reuşite şi destul de provocatoare. Mai e şi sistemul de leveling, unde partea originală este că nu personajul, ci armele fac level-up. Prin asta, devin evident mai puternice, dar îşi modifică totodată proprietăţile şi deschid noi oportunităţi strategice. Şi level-ul nu este permanent. Chiar dacă ai atins nivelul maxim cu una dintre ele, loviturile încasate îţi mănâncă, pe lângă sănătate, din xp-ul armei echipate şi te poţi trezi foarte uşor cu un downgrade dacă faci pe bezmeticul cu al nostru Cave Story. Ca să nu mai zic că nu toate au muniţie infinită şi trebuie dozate cu grijă.


Au avut ce-au avut cu blonzii...



Aflăm că întâi a fost Oul

Apoi, mai e grafica drăgălaşă, Myiazakiană (dacă aţi văzut Spirited Away sau Totoro, veţi găsi puncte comune), retuşată pentru versiunea de Steam cu plus în coadă, care a declanşat chiar o manie printre butonacii jocului. Într-un fel, mic şi drăguţ, Cave Story a atins stadiul de mini-cult, de unde şi interesul pentru portarea pe Wii şi (3)DS(i), fiecare cu propriile adăugiri. Nu are săracul mai mult de zece ore (cred că poate fi terminat mult mai repede, în realitate), dar să nu vă miraţi dacă vă treziţi că-l butonaţi a treia oară, pentru a obţine unul din cele tot atâtea finaluri posibile şi a vă da rotunzi pe nivelurile de dificultate mai drăcoase. Puteţi butona gratuit varianta iniţială accesând www.cavestory.org (nu uitaţi să descărcaţi şi traducerea în engleză), însă vă spun că varianta + (10 euroi pe Steam) arată mai bine şi are o dinamică mult mai bună, la 60 de cadre pe secundă. În plus, puteţi să-l jucaţi cu grafică veche şi sunet remasterat sau invers, chiar complet old school sau pe „filmul" nou.

■ **Caleb**

## VERDICT LEVEL

+
- gameplay-ul se „simte" bine şi te prinde
- muzica e drăguţă
- sistemul de leveling şi luptele cu boşii

−
- scurtuţ (dar rejucabil)
- stilul grafic s-ar putea să nu fie pe placul tuturor
- povestea nu e mare brânză, deşi te ţine semi-interesat

**PE SCURT:**
O imitaţie de Metroid, cu suficientă zeamă cât să stea pe propriile picioare, gameplay solid şi câteva inovaţii care să trezească şi interesul celor purtaţi adesea prin jocuri asemănătoare. Îşi face banii.

**8**

**Gen** Metroidvania **Producător** Studio Pixel/Nicalis **Distribuitor** Studio Pixel/Nicalis **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** shii.org/pixel

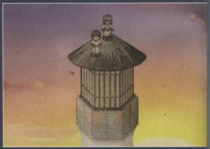
**CERINTE MINIME:**
**Procesor** Single Core **Memorie** 128 MB **Video** 64 MB

**ALTERNATIVA UNEPIC**
Dacă aţi citit deja recenzia lui cioLAN, ştiţi că, pentru orice maniac de jocuri împătimit de fantasy, RPG şi în mod clar dungeon crawlere, UnEpic este obligatoriu. Vine cu un ritm mai lent decât CaveSory+, dar compensează din plin prin umor, complexitatea ascunsă după aparenta simplitate şi un stil grafic convingător.



# To the Moon





## Inception, Memento şi Eternal Sunshine

„Şi… ce e aşa special la acest client?" „E nebun." „În ce sens?" „Ultima lui dorinţă este ca soţia să-i fi murit acum douăzeci şi ceva de ani." „Cum? Contractul parcă stipulează clar că nu luăm în considerare cazuri de gen." „Acest client este în afara contractului, este un bun prieten al Domnului D., care m-a rugat personal să mă ocup de caz." „Domnul D. ha? Prieten sau nu, tot mi se pare deplasat." Colţuri şi fragmente ale unei case dărăpănate puteau fi zărite printre crengile stufoase ale pinilor. Liniştea îi ajuta pe amândoi să cântărească situaţia, Watts fiind clar în dezavantaj. „Oricum, şansele de a reuşi în cazul unui om nebun sunt foarte mici." „Aici cu atât mai mult", reprimă rapid Eva noua încercare de dialog. Ciocăniră atenţi în uşa masivă de lemn care trăda o perioadă apusă, opulentă. „Cine e?" „Dr. Rosalene şi Dr. Watts, venim din partea Domn…" „Ce vreţi de la mine, chiar nu mă puteţi lăsa în pace, vreau să-mi petrec ultimele clipe alături de soţia mea!" „Hai să mergem Eva, e mai bine aşa." „Lasă-mă să încerc ceva." Spuse în şoaptă, apoi tare: „Memento!" Un minut greu trecu, sfâşiat de buzzul de uşă deschisă. Mirosuri apăsătoare le înecară căile respiratorii. Eva părea că ştie drumul, undeva la etaj, într-unul din dormitoare, în faţa unui pat mare din mijlocul căruia un bătrânel sfrijit, mai mult prin antiteză, îi privea cu ochii goi. „Neil, instalează te rog cât mai repede." Bătrânelul ridică mâna spre Eva, iar doctoriţa se apropie. „Te rog! Salvează-mi viaţa!" „O să fac tot ce-mi stă-n putere", îi răspunse, în timp ce pregătea un intravenos. „Dr. Watts?" „Sunt gata!" Acul subţire străpunse pielea, iar narcoticul schimbă recipientele. Pentru scurt timp, bătrânelul parcă reveni la viaţă, îşi roti ochii prin încăpere şi începu să strige: „Ce cauţi tu aici?" Şi privind către un scaun gol din stânga patului: „Ai venit să-mi spui alte minciuni?"



Mintea lui Watts reevalua încontinuu. Începu să rătăcească prin încăpere, acelaşi cuvânt era scris obsesiv pe pereţi doar pentru a fi mai apoi, la fel de obsesiv, mâzgălit, în încercarea de a-l ascunde. Prin compunere intui un Memento. Când Eva îşi întoarse faţa către el, încercă să o ia la rost. Ochii ei, mai trişti ca niciodată, îl opriră… bătrânelul deja adormise. „Intrăm?" Eva dădu din cap. Îşi fixară căştile şi, închizând ochii, făcură primul salt, în memoria imediată. Bătrânelul vorbea cu o persoană imaginară, în timp ce pregătea masa pentru doi. Dr. Roselene abia dacă mai respira. Watts înţelegea din ce în ce mai mult şi începu să caute portaluri către straturile mai adânci ale memoriei. O fotografie, o carte îndrăgită, o cruciuliţă. „Sunt gata", spuse. Dar mintea Evei era în altă parte şi Neil o salvă. Acum erau în biroul unui psiholog: „Spune-mi odată ce e-n neregulă cu mine?" „După ce mama a intrat în comă, ai refuzat să treci mai departe, totul a devenit despre ea şi singurul lucru care mai avea importanţă pentru tine era să o aduci înapoi. În cei 7 ani de comă, ai devenit din ce în ce mai absent, din ce în ce mai rupt de realitate şi o iubeai din ce în ce mai mult. În momentul în care a murit, o parte din tine a refuzat adevărul, iar mintea ta a creat un alt tu. Acea personalitate o imaginează pe mama trezită din comă şi-şi trăieşte viaţa în timp ce tu nu mai ai putere să lupţi. Pierzi teren." Watts deja găsise suficiente alte obiecte/amintiri pentru un nou salt. Ştia cine-i vorbea bătrânului, dar nu avea puterea să ridice ochii să o privească. „Sub hipnoză am încercat să fixez cât mai bine un cuvânt cheie care să te ajute să-l combaţi pe celălalt tu. O să setez un robot să te sune şi să-ţi spună cuvântul la fiecare 3 ore." Alt salt…

## Poveste. Nuvelă vizuală. Suflet.

To the Moon vă prezintă cea mai frumoasă minte prin care doctorii Eva Rosalene şi Neil Watts s-au plimbat. O poveste mult mai bine scrisă şi mai frumoasă decât ce am încercat eu mai sus. Am ales această introducere, care nu are nicio legătură cu jocul, pentru a nu vă dezvălui nimic, dar, în acelaşi timp, pentru a vă atrage în atmosferă şi idee. În joc, Eva şi Neil sunt angajaţi şi rugaţi să îndeplinească visele celor care au ajuns în pragul morţii. Ei intră cu ajutorul unor aparate în mintea clienţilor şi încearcă să atingă amintirile cele mai vârstnice. Odată ajunşi acolo, de obicei în zona adolescenţei, încep să le reconstruiască viaţa spre visul pe care l-au cerut. Le oferă astfel un scurt moment de împlinire în momentul în care se trezesc. Le dau şansa să moară împăcaţi.

Dacă v-au plăcut ideile din spatele filmelor Inception, Memento şi Eternal Sunshine of the Spotless Mind şi nu vă deranjează să jucaţi un joc în care tot ce trebuie să faceţi este să daţi clicuri pentru a derula povestea, atunci găsesc că e imposibil să nu vă placă TtM. M-am luptat să pun titlul între review-urile mari, nu la indie, dar acum, că l-am terminat, refuz să-i dau o notă. Impresie, storyline şi muzică – 10. Grafică şi gameplay, neimportant.

■ ncv

### VERDICT LEVEL

+
- povestea
- muzica
- un pic de adventure

–
- pentru unii prea puţin joc
- pentru alţii prea urât

**PE SCURT:**
„Cel mai bun story al unui joc din 2011." @ ***GameSpot***
„De-abia aşteptam să vă spun, To the Moon este un joc minunat. Cel mai bun joc pe care l-am jucat anul acesta." @ ***RockPaperShotgun***

**Gen** Adventure/Nuvelă vizuală **Producător** Freebird Games
**ON-LINE** freebirdgames.com/to_the_moon

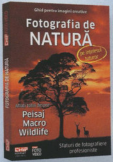
**CERINTE MINIME:**
Merge pe orice.

**ALTERNATIVA**
O carte bună.

# Cele mai recente apariţii din COLECŢIA CHIP KOMPAKT

EDIŢIE LIMITATĂ

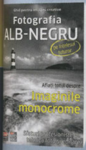
## acum la numai 24[98] lei/bucată




**FOTOGRAFIA DE NATURĂ PE ÎNŢELESUL TUTUROR**
Sfaturi de fotografiere oferite de profesionişti din domeniu: peisaj, macro, wildlife.

**ÎNVĂŢAŢI DE LA PROFESIONIŞTI FANTASY ART**
Fantasy Art este un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui împătimit de artă care doreşte să înveţe să creeze personaje şi peisaje fantastice!




**FOTOGRAFIA ALB-NEGRU**
Această carte vă oferă sfaturi de tehnică şi editare a fotografiei monocrome.




**ÎNVAŢĂ CU PROFESIONIŞTII INDESIGN**
Veţi descoperi ghiduri profesioniste de folosire a uneltelor din InDesign, surse de inspiraţie şi o serie de tehnici profesioniste.




**CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO**
Ghidul vă ajută să prelucraţi portretele în mod surprinzător, într-o colecţie de trucuri şi retuşări de imagine uşor de aplicat.




**HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI**
Faceţi primii paşi, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.




**FOTOGRAFIA DE PORTRET**
Această carte vă va ajuta să obţineţi fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.




**TEME FORMIDABILE DE WORDPRESS**
Aflaţi cum să creaţi şi să vă vindeţi teme de Wordpress cu profit maxim.




**10 DESTINAŢII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA**
Mihai Moiceanu vă oferă sfaturi foto, ilustrate cu imagini din zece zone pitoreşti ale României.



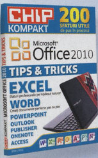

**PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV**
Ghidul deosebit de prietenos vă va transforma cu siguranţă într-un designer iscusit!



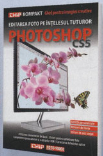

**250 SFATURI DE EDITARE FOTO**
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto.




**FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ŞI COMPOZIŢIE**
Ghidul ilustrează şi explică cele mai importante reguli de compoziţie, oferind sfaturi tehnice profesionale.




**OFFICE 2010**
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.




**PHOTOSHOP CS5**
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării şi retuşării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CS5.




**WINDOWS 7**
Cartea cuprinde sfaturi de configurare şi tuning pentru sistemul de operare Windows 7.




**500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE**
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărţile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziţionate în librăriile din toată ţara, precum şi în reţelele de magazine OMV, Rompetrol, real,- BILLA, bluedot, Auchan, Kaufland, KIOSK

## COMANDAŢI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta şi camera telefonului dumneavoastră mobil puteţi comanda acum rapid şi la preţ avantajos cărţile dorite!

Folosiţi-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalaţi prin intermediul telefonului una dintre aplicaţiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Intraţi în librăria de aplicaţii dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) şi căutaţi o aplicaţie pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicaţiei este de ajuns să o porniţi pe telefon şi folosind camera aparatului, să încadraţi pătratul alăturat cu codul QR, daţi clic, iar aplicaţia vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanaţi codul de mai jos

## SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

**Aplicaţii gratuite:** Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian



Gen Strategie-Tower Defence **Producător** Positech Games **Online** positech.co.uk/gratuitousspacebattles

# GRATUITOUS SPACE BATTLES

## Bătălii spațiale (mai puțin) gratuite

Ca să explic frumos cum se joacă acest joc, trebuie să vă povestesc un pic din cartea Jocul lui Ender a maestrului Orson Scott Card. În care, câțiva copii, excepționali din toate punctele de vedere, sunt antrenați pentru a deveni piloți de nave spațiale. Acest antrenament nu era unul axat, așa cum ne-am putea imagina la prima vedere, pe domenii ca... tras la țintă, simulare, acuitate, reacții, ci era unul care cuprindea mult mai multe domenii. De la teste de perspicacitate și jocuri pe calculator (carte scrisă în 1985, înaintea vremurilor ei), până la adevărate lecții de strategie și planificare militară. Ideea cărții este că, odată ce ai trimis o flotă la luptă, să zicem... printr-o gaură de vierme, la mii de ani lumină, poți să-ți iei gândul să le mai dai ordine, pentru că informația nu poate fi transmisă în același mod și, chiar dacă ar străbate spațiul cu viteza luminii (cum cred că se și întâmplă), i-ar lua aceeași mii de ani pentru a ajunge navele din urmă (ce eminescian). Deci, ar fi bine să trimiți în luptă oameni extraordinari ca piloți, dar în același timp și foarte inteligenți, culți, calmi și așa mai departe, dacă vrei să fii sigur că o vor scoate la capăt în orice situație. Gratuitous merge pe aceeași idee, singura diferență fiind faptul că piloții tăi sunt proști de bubuie, așa că ai face bine să le dai ordine clare dacă vrei să o scoți la capăt. Odată trimisă la luptă, flota nu mai poate fi ajutată sau manipulată în niciun fel și tot ce poți să faci este să privești focul de artificii și să speri că ce ai trimis, plus ordinele tale, vor face diferența.

Înainte de bătălie, ai acces la tot. Poți să-ți alegi numărul și tipul de nave care să plece în luptă (mici, medii sau mari – fightere, frigate sau cruisere – sau, pe românește: de vânătoare, fregate sau cuirasate), dar și cu ce module să fie ele dotate. Astfel poți merge pe un cuirasat cu o armură incredibil de greu de penetrat, dar cu putere de foc mai mică și câteva nave lângă el pentru susținere sau, din contră, pe cuirasate cu putere de foc infernală, dar oarecum mai fragile. Sau, mai târziu, când începi să înțelegi cum merg lucrurile, pe nave specializate, aproape imbatabile în grup. Sau pe ideea de roi, adică 100 de nave mici împotriva unor giganți prea lenți pentru a le veni de hac. Și așa mai departe.

În scurt timp, ajungi să gândești zeci de strategii în același timp, pentru că fiecare modul care poate fi pus în nave ți se va părea interesant în felul lui. Să zicem de exemplu că-ți plac rachetele (în detrimentul laserelor sau plasmelor). În momentul în care alegi un tip de lansator, trebuie să ții cont de vreo 10 caracteristici. Intervalul de timp dintre lansări. Așa m-am păcălit eu cu unele care aveau un damage nesimțit, dar trăgeau o dată pe an. Viteza cu care se deplasează, în funcție de ce nave vrei să nimerești. De obicei, navele mai rapide nu pot fi atinse/nimerite/ajunse decât cu tunuri sau rachete de mare viteză. De puterea de penetrare a scutului sau a armurii, de distanța maximă la care pot lovi, dacă au sau nu momeli (decoys) și, nu în ultimul rând, de cost, putere consumată, echipaj necesar și greutate. Jocul te invită să termini o misiune cu o cheltuială cât mai mică și este o adevărată plăcere să cauți o soluție mai ieftină. Așa cum am spus și mai sus, în timp, ajungi să simți soluțiile. De exemplu, împotriva a trei cuirasate dotate cu plasme, adică unele din cele mai puternice arme din joc, dar cu o viteză de urmărire (țintire) mică, mai bine trimiți o escadrilă de nave de vânătoare foarte rapide și implicit foarte greu de nimerit, care mai au și posibilitatea de a




De data asta rugăciunile nu mi-au fost ascultate




Ecranul în care așterni flota, configurezi ordinele, spui o rugăciune și apeși „Fight".



Harta primei campanii, ce e mai greu urmează să vină.




Deși au foarte multe sloturi pentru module, întotdeauna am găsit aceste nave cam fragile. Ca să vezi cât de mult contează aspectul în mintea noastră.




Meniul în care ingineresti și cauți cele mai bune soluții. Aici un tanc armat până-n dinți așteaptă OK-ul de bun de construit.

trage din interiorul scutului, decât să trimiți 2 cuirasate, mult mai scumpe, cu, să zicem, torpile și antene (tot lasere aici) de bruiaj. Bineînțeles, poți avea surpriza să afli că mastodonții au în dotare și raze tractoare, care nu au intrat în funcțiune când trăgeai în ei de la kilometri depărtare, cu care îți pot opri în loc micile muște, pentru ca mai apoi să le poată nimeri cu orice, sau că au una-două mitraliere de mare viteză. Cazuri în care, dacă nu ai trimis zeci și zeci de fightere (care oricum costă prea mult, deci fără sens), mai mult ca sigur o să pierzi. Dar nu-i nimic, pentru că tocmai astfel de bariere și implicit tacticile aproape infinite cu care poți contraataca fac frumusețea acestui joc. Privind din partea cealaltă, soluția cea mai simplă împotriva acestor zumzăitori ar fi o armură impenetrabilă tuturor armelor cu care acestea pot fi dotate. Simplu de zis, dar mai greu de făcut, pentru că dotarea mastodonților este și ea o artă în sine. Nu poți să ocupi toate sloturile cu armură, trebuie să mai lași loc și de echipaj, motoare, generatoare, arme, poate și un scut, poate și o antenă antidereglare, poate o cușcă de reparare a navelor de vânătoare proprii, poate un puls electromagnetic, care să scoată din funcțiune alte nave, un radar mai bun, un… nu avem multe cuvinte în română… dispozitiv de invizibilitate și mă opresc, să nu vă sperii. Apoi intervine problema echipajului și a energiei, ambele necesare pentru ținerea în funcțiune a celorlalte module. Ultimul lucru pe care vrei să-l faci este să ocupi spațiu cu două generatoare sau cu două module care adăpostesc echipaj.

Tot avansând, deși putem pierde și nopți la aceeași misiune încercând variante mai inteligente și mai ieftine de a răzbi, chiar fără a ne atinge de celelalte două niveluri de dificultate care ne roagă să debarasăm cu același buget flote mult mai mari, o să ajungem la un moment dat ca geniul în construire a navelor să nu mai fie suficient, așa că o să ne îndreptăm atenția asupra ordinelor. M-am bucurat ca un copil când am realizat că pot să creez o fregată foarte rapidă cu rază mare de atac pe care să o pun să se miște încontinuu și să stea la distanță față de celelalte nave, o distanță care să-i permită totuși să-și folosească armele. Parcă luate pe nepregătite, cuirasatele au căzut până la urmă, măcinate încet și enervant, de o fregată care se comporta ca un satelit. Apoi am descoperit că pot să dau ordine ca: stai în formație, atacă pe cel care face cel mai mult damage, atacă în cooperativ, concentrează-te pe un anumit tip de navă, retrage-te când ești lovit și încă multe altele. Și iar m-am aprins ca un copil nebun.

După ce te plictisești sau, știu eu, termini toate misiunile propuse de producători, poți oricând încerca și ideile comunității. De multe ori, mult mai dificile și interesante. Adevărate puzzle-uri. Sau, dacă-ți plac poveștile, mai poți da 10 euro pe 3 campanii în care nu doar studiezi pe cine ataci; trimiți ce crezi că o să meargă la luptă și speri să fii victorios. După care reiei. Aici trebuie să cucerești întregi galaxii, să ții cont de câți piloți, bani și echipaj ai și să ții cu dinții de toate sistemele pe care ai pus mâna. Așa cum bine spune și jocul la începutul primei campanii: „simularea s-a terminat, bine ai venit în lumea reală". O lume însă, așa cum repede am aflat, parcă prea reală pentru jucătorul obișnuit să stea în fund pe fotoliu cu mouse-ul în mână. Duritatea acestui mod de joc vine din faptul că nu poți salva (salvează el când dai exit și atât). Lucru pentru care, deși mi-au plăcut misiunile inițiale, iar eu sunt un jucător destul de hardcore, clar nu eram pregătit. Pe lângă lipsa posibilității de a salva (de a trișa într-un fel, pentru că, de fiecare dată când ceva nu ar merge, am reveni și am trimite în luptă ce trebuie), producătorii au pus pe harta galaxiilor și unele din cele mai aprige flote. De o diversitate înfiorătoare. Nu exagerez, mi-a luat o săptămână, seară de seară câte două-trei ore, în care am tot învățat din greșeli, până m-am urnit și jocul și-a dat drumul. Nici măcar să-l înveți pe dinafară nu




Strategia de care vă spuneam, gen roi. Deși nu pare, acele 30 de muște au toate șansele să câștige această bătălie dacă navele mai mari ale inamicului nu au arme specializate la bord.



Am uitat să vă spun că acest joc arată senzaţional. Un balet la care te uiţi cu drag.


Unii mai obsedaţi au dat bani chiar şi pe rase noi, şi ele scumpe. Cele patru care vin în pachetul iniţial nu le-au fost suficiente.

poţi, pentru că flotele îşi dau random de fiecare dată când reporneşti o campanie. Aşa se face că am învăţat să fiu cel mai precaut om din lume, trimiteam nave în recunoaştere, apoi unele ieftine, dar foarte versatile, care să-mi spună cam tot ce au în dotare flotele lor, le retrăgeam dacă mai erau în viaţă, apoi trimiteam exact ce trebuie (sau, mai bine spus, exact ce credeam şi speram eu că trebuie) pentru a câştiga bătălia cu minim de resurse. Resurse foarte importante pentru că fiecare sistem îţi dă x valoare din ce produce, piloţi sau echipaj, per tur. Dar nu s-au oprit aici, campania este făcută de un geniu malefic. Exact când ajungi să te crezi mare şi tare, încep represaliile, ceea ce îţi va dezbina flota, pentru că foarte rar va exista un singur loc pe unde pot veni după tine. Sistemele au între ele găuri de vierme, singurul mod de deplasare între ele, accesibile oricui. Cum necum – construind mai multe nave – am ajuns iarăşi să-i liniştesc, să ţin un front, dar am aflat cu stupoare că flota are şi cheltuieli de întreţinere şi că, dacă mai construiesc mult, voi ajunge pe minus. Moment în care am realizat că e important să cuceresc mai mult pentru a avea mai multe resurse, dar cu cât o făceam, cu atât îmi subţiam rândurile, pentru că fabricile în care puteam construi nave erau rare, iar nodurile care trebuiau apărate din ce în ce mai multe. Fiecare sistem a devenit important în felul lui. Unele pentru că aveau anomalii care nu permiteau trecerea anumitor tipuri de nave, ceea ce-mi permitea să fiu pregătit în acel loc, pentru că ştiam în mare cam cu ce o să vină inamicul peste mine, altele pentru că aveam nevoie de fabricile sau de banii lor şi, în sfârşit, cele mai importante, nodurile strategice. Am reuşit să cuceresc, după vreo 50 de restarturi, jumătate din galaxia propusă, dar chiar şi acum sunt stresat la maximum, iar inamicul vine peste mine cu flote din ce în ce mai mari şi mai variate. Nu pot să nu recomand această nebunie, dar vă previn, dificultatea este înfiorătoare şi trebuie să aveţi o răbdare şi-o voinţă de fier. Răsplătite din plin, ce-i drept.

Jocul are şi două mari minusuri. Este scump. 20 de euro pachetul de bază, fără campanii, doar misiuni şi comunitate. Un preţ pe care eu, deşi îl urmăresc de mult timp, am refuzat să-l plătesc. Asta până când Humble Indie Bundle #4 l-a inclus între alte 6 indie-uri, creând astfel un pachet de nerefuzat. Şi doi, interfaţa. Îmi este cu neputinţă să înţeleg cum un joc cu un gameplay dus la perfecţiune – ţine cont şi de lungimea navelor, inerţie, greutate, viteze compuse, dar de ce nu ţine cont – poate să aibă o interfaţă atât de îngrozitoare. De la lucruri mărunte ca identificarea greoaie a numelor navelor, până la altele care te fac să-ţi smulgi părul din cap – imposibilitatea revenirii asupra unei decizii, ca destinaţia spre care ai trimis nişte nave. Şi asta într-o campanie pe ture. Bineînţeles, cu timpul, te veţi obişnui şi cu aceste aberaţii, dar în principiu interfaţa este singura care opreşte acest joc din a deveni extraordinar. ■ ncv





# Kingdom Rush

www.armorgames.com/play/12141/kingdom-rush



De fiecare dată când un joc nou aterizează pe prima poziție în topul Kongregate, știi că-i rost de sărbătoare. De obicei, aceste jocuri provoacă multă vâlvă în jurul comunității imense de aici și, implicit, notele lor încep să scadă. În 2-4 săptămâni, zeci de mii de oameni le joacă și-și dau cu părerea. KR. e primul care, odată ajuns pe prima poziție, a rămas acolo fără drept de apel. Inițial mi-am spus: „alt tower defence?" și l-am pornit plictisit. 3 ore mai târziu... KR nu inovează prea mult, cea mai interesantă „nouă" idee a titlului fiind posibilitatea de a angaja mercenari, dar și de a construi cazărmi care produc soldați. Unități care pot fi poziționate convenabil pentru a ține în loc și chiar omorî monștrii care încearcă să treacă. Dar nici nu trebuie să inoveze prea mult pentru că restul jocului e perfect. Cu o dificultate ridicată, o varietate de inamici și ceva nou introdus cu fiecare misiune, reușește să nu plictisească niciodată. În plus, arborii de abilități pot fi resetați fără cost, ceea ce-ți permite să te rearanjezi în caz de nevoie.

# William and Sly 2

www.kongregate.com/games/Kajenx/william-and-sly-2

Vreți să știți cât mai durează până ajungem să jucăm 2D-uri gen Donkey Kong direct din browsere? Zero timp. Pentru că, cel puțin din punct de vedere vizual, WandS2 este deja acolo. Cred că puteți aprecia ușor frumusețea jocului chiar și din poza anexată, dar stai să-l vedeți în mișcare, e o splendoare. Dacă ar fi fost numai grafica și trilurile păsărilor de el, tot ar fi fost considerat interesant, dar nu. Titlul s-a dovedit și un platformer valoros, cu accent pus pe adventure, în care tu, o vulpe, strângi bucăți dintr-un jurnal furat și ascuns de gnomi în pădure. Pădure în care mai găsești și altare (ce-o fi cu vulpile și altarele) la care te poți ruga pentru ca zeii să te ajute. Și te ajută, dar contra „cost". Un preț plătit cu minte și răbdare pentru că rar ți se spune aici ce trebuie să faci mai departe. Și că tot veni vorba, unde naiba or fi ultimele ciuperci...

# Musaic Box

www.elite-games.net/games/4870/musaic-box.html

Ce se întâmplă când combini adventure-ul cu muzica? Se întâmplă Musaic Box, în care, dacă vrei să treci mai departe, trebuie să găsești bucăți de partituri pe care să le reproduci cu ajutorul unei cutii muzicale. Partea adventure e simplistă și mai puțin importantă, deși căutatul prin camerele propuse te poate și surprinde. Partea muzicală e cea interesantă. Cutia nu te lasă să asculți decât un instrument al melodiei, după care te roagă să potrivești piesele date pentru a întregi cântecul. Poți asculta oricare dintre piese, dar și reasculta instrumentul de bază. Interesant este că celelalte instrumente nu cântă niciodată sincron, multe ai impresia că nici nu sunt în ritm cu cel inițial. Și totuși, la sfârșit, iese ce trebuie. Te poți ajuta și de logică pentru a termina, pentru că multe din piese nu se potrivesc decât în anumite locuri, în timp ce culorile nu trebuie să se repete pe verticală – un instrument nu poate cânta două cântece în același timp. Nu contează însă cum alegi să treci mai departe, de fapt nici nu trebuie să treci pentru a te distra, pur și simplu te bucuri că poți să faci mixuri la tobă, vioară, trompetă, trombon și încă. Frumoase instrumente, frumoasă muzică.







# Nanaca-Crash

www.geocities.jp/lledoece/nanaca-crash.html

Unul dintre cele mai duse genuri de minijoc, ce departe am ajuns dacă putem vorbi și despre așa ceva, îmi pare tossing-ul, în traducere liberă aruncarea. De la tauri care se lansează din corzile ringului de box și țopăie pe ursuleți de jeleu, la aruncarea pinguinului, toate sunt mari producătoare de wtf, de râsete, dacă-ți place secul și mari mâncătoare de timp când te-ai prins în horă și propriile-ți recorduri trebuie să cadă. În cazul meu, niciunul nu m-a prins prea tare, nu vedeam sensul, dar asta doar până am descoperit N-C. În care o fată pe bicicletă izbește un tânăr pe care nu poate să-l sufere (forța și unghiul ni-l alegem noi) și-l aruncă-n aer peste mulțime, în cădere vrei să cadă peste alte fete, majoritatea la fel de neprietenoase, care-l vor lovi și-i vor mai da avânt. Nu vrei să cadă pe băieți și nici pe o don'șoară, care îl salvează, pentru că-l iubește. Ca să mărești distanța de aruncare, mai poți, când crezi că e cazul, să te teleportezi și să-l mai lovești cu bicicleta. Jocul e de un random tâmpesc, iar situațiile de un WTF mai mare decât literele. Nu înțeleg nimic, dar cu toate astea, de fiecare dată când îl pornesc, nu pot să mă opresc până nu-mi bat recordul.

■ ncv

iPAD2

Nanu nanu



# STARBASE ORION

Acum muuuultă vreme, am scris despre primul meu joc pe console. Deşi probabil că ar fi trebuit să-mi notez undeva pe corp cu litere de sânge ce şi când era, nu am făcut-o. Aşa că am uitat. Ce mai ştiu bine este că am avut o atitudine foarte sceptică legată de console. Ţin minte lucrul ăsta pentru că multă vreme am avut problema asta. Dar între timp a trecut, căci tare multe din jocurile de pe consolă sunt faine şi îşi merită banul.

Acum este momentul să scriu primul meu joc pentru o alt fel de consolă. Una care nu a beneficiat de atenţie din partea noastră deşi este de multă vreme pe piaţă şi foarte mulţi oameni o folosesc. Vorbesc despre iPad-ul celor de la Apple. Deşi numele de consolă este impropriu pentru ea, fiind o tabletă în toată regula, nu pot să spun jocuri pentru tabletă, aşa că în această categorie nou înfiinţată voi vorbi despre iPad ca despre o consolă de jocuri.

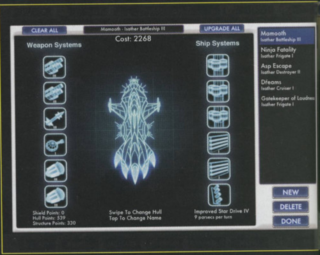
Jocurile pentru iPad sunt toate un nou fel de provocare pentru jucători, pentru că sistemul de control este mult diferit faţă de cel arhaic al jocului pe calculator, cu mouse şi tastatură, sau cel al consolelor consacrate, cu gamepad. Să atingi cu degetul pe ecran este cu totul şi cu totul altceva.

## Să te ia Gaia!

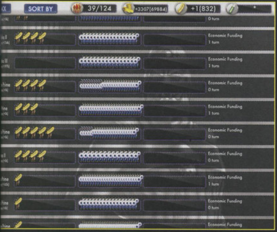
Acum un mileniu, prin 1993, a fost lansat primul Master of Orion. Un joc de expansiune galactică ce a lansat un nou gen de TBS. Micromanagement la sânge, lupte în spaţiu cu rase înscrise la rândul lor în cursa intergalactică, expansiune nestăvilită în spaţiul cosmic... Era ceva cu totul şi cu totul nou.

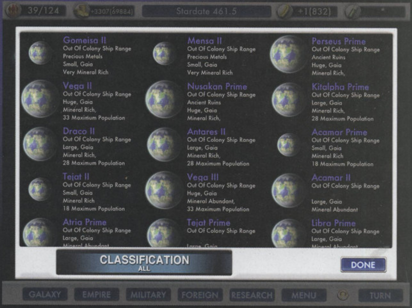
După primul Master of Orion, au urmat şi părţile doi, trei şi patru, urmate de miliarde de clone, iar acum, prima versiune pentru iPad, care este la fel de faină. Dar are o mare problemă. Creează dependenţă şi câteodată te prinde dimineaţa cu tableta în braţe.






Starbase Orion nu este o portare de doi lei a unui joc deja existent. Este un joc nou-nouţ creat special pentru iPad şi care se foloseşte din plin de avantajele unui ecran multi touch. Nu va fi foarte atrăgător pentru cineva care caută o grafică de mileniul trei sau animaţii demente, dar farmecul jocului nu stă în miracolele tehnologiei actuale, ci în gândirea ta de strateg, în capacitatea ta de a găsi echilibrul perfect între dezvoltare ştiinţifică şi militară, între expansiune necugetată şi dezvoltarea coloniilor deja ţinute sub papuc.

După ce la începutul fiecărui joc alegi o rasă ce se potriveşte cu stilul tău de joc, mărimea unei hărţi, numărul de inamici şi dificultatea jocului, toată lumea se găseşte în acelaşi loc. Stăpânul unui sistem solar de trei planete. Iar acum începe show-ul. După ce primul joc va fi mai mult ca sigur unul jucat pe easy contra unui singur adversar (pe care îl vei nimici în doi timpi şi trei mişcări), va creşte orezul în tine şi vei alege o hartă mai mare, cu mai mulţi adversari şi dificultate pe măsură. Aşa cum jocul este făcut să fie jucat. Vei începe să simţi stresul concurenţei, al lipsei banilor, iar greutatea alegerilor pe care va trebui să le faci va atârna greu de gâtul tău.

Primii paşi pe care îi vei face vor fi cei de explorare a sistemelor imediat înconjurătoare, pentru a căuta planete demne de colonizare, cu condiţii bune de trai sau măcar cu multe resurse de explorat. Ce vei descoperi foarte repede este că universul nu este plin de planete asemănătoare cu Pământul. Majoritatea sunt mici planete aride, toxice, fără mare potenţial economic, dar pentru început trebuie să te mulţumeşti cu puţin. Căci nu te poţi extinde în spaţiu prea departe de sistemul tău solar. Navele au un număr limitat de parseci pe care îi pot parcurge fără să se întoarcă la bază pentru a se alimenta. Aşa că vei alege planeta cea mai bună pentru expansiune, dar mai ales una care nu se află înspre partea laterală a hărţii, căci te blochezi în margine.




Încet-încet, înveţi noi tehnologii ce îţi vor permite să renunţi la partea din populaţie ce se ocupă cu aratul şi îi vei transforma în oameni de ştiinţă care vor exploata la maximum resursele aflate la dispoziţie. Tot încetul cu încetul îţi vei construi şi o flotilă de nave de luptă, rugându-te la Manitu ca civilizaţiile adversare să nu fie puternic militarizate, alegând să te anihileze foarte repede în joc. Echilibrul între expansiune militară şi colonizare paşnică trebuie să fie găsit foarte repede în joc, căci este diferenţa dintre viaţă şi moarte. Degeaba ai 20 de planete colonizate şi puternic industrializate dacă nu ai şi armada cu care să le protejezi. Căci E.T. e parşiv rău şi te atacă atunci când îţi e lumea mai dragă.

Nu vreau să spun prea multe despre tech tree-urile din joc, despre cum îţi poţi crea tu noi nave de luptă şi




despre cum poţi terraforma planetele pe care le controlezi, căci toate aceste lucruri merită să le descoperi de unul singur. Fiecare descoperire ştiinţifică îţi va face inima să pompeze noi valuri de sânge proaspăt în coloniile tale, devenind cel mai tare din parcarea universului.

Dacă ai un iPad, iar TBS-urile sunt printre jocurile pe care le joci cu plăcere, nu trebuie să ratezi acest joc. Mai ales că nu este deloc scump. Marele avantaj al jocurilor de pe iPad este că preţurile lor sunt o zecime din preţurile jocurilor de pe PC sau console. Câteodată chiar şi mai puţin.

■ **Koniec**

**Gen** TBS **Producător** Chimera Software
**Distribuitor** iTunes
**ON-LINE** chimerasw.com/starbaseorion
**Versiune iOS necesară** 4 **Preţ** 7,99$

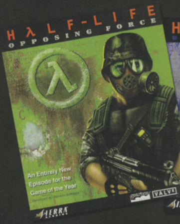
**9**



BLUE SHIFT

# HλLF-LIFE

OPPOSING FORCE

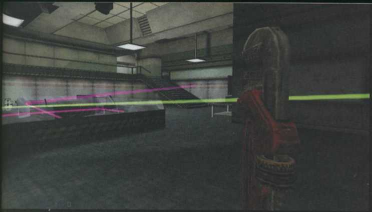


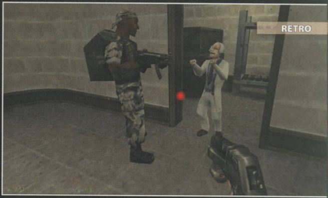




## „Forget about Freeman"

Acum, că fuseră reducerile de Sărbători, profitai şi eu, ca tot românul cinstit şi sărac, chinuit de amintirea corăbiilor pe care le-am scufundat cu mouse-ul în mână şi hard diskul în dinţi, în subteranul arhipelag Galapagoz. Aşa se face că mi-am luat, în sfârşit, Opposing Force, primul expansion de Half-Life. Pentru Blue Shift nu am mai avut bani, că s-au dus pe Neverwinter Nights 2 Platinum (yessss!!!!, şi o prietenească plecăciune către Lara şi Locke, mari fani ai respectivului titlu), dar aici a intervenit bunătatea proverbială a lui cioLAN, care mi-a oferit acces la contul lui de Steam, de pe care am putut juca netulburat şi acest al doilea expansion de Half-Life.





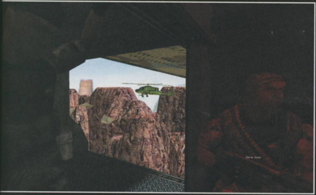
Astfel am putut pune baza unui articol de rubrică Retro, ce are în vizorul memoriei mele găunoase cele două episoade paralele de Half Life. De ce paralele? Pentru că acţiunea ambelor se petrece chiar în timpul evenimentelor din Half-Life, la care se face referire în Opposing Force, şi cu care te intersectezi, efectiv, în Blue Shift.

Dar, vorbind de paralele... Tot eu am scris, cu peste 10 ani în urmă, recenziile din revista noastră dedicate acestor două expansionuri. Şi îmi cam aduc aminte ce am simţit la vremea respectivă, dar şi ceea ce am pus în cele două articole. Partea foarte ciudată este că, făcând o paralelă între ceea ce am de gând să scriu acum şi ceea ce am scris atunci, nu pot să nu observ o schimbare. Aproape majoră.



## Bunul Păstor

Povestea din Half-Life Opposing Force este una foarte simplă: Adrian Shephard, puşcaş marin, face parte din trupele considerate ca inamice în Half-Life, trimise în Black Mesa pentru a opri invazia extratereştrilor din altă dimensiune, dar şi pentru a elimina orice membru al personalului civil din respectiva locaţie – între care se află şi actorul principal al seriei, Gordon Freeman. Acţiunea expansionului începe cu puţin înainte ca infanteria marină să primească ordin de retragere din Black Mesa, iar bunul nostru Shephard pare să cam rămână în urmă, după ce suferă de naufragiu în etapa desantării



din elicopter, ce deschide Half-Life Opposing Force.

Colateral (pauză de offtopic): nu vi se pare că există nume, în industria entertainmentului în general, ceea ce include jocuri/ filme/ benzi desenate, ce se regăsesc mai des decât altele? Bunăoară, să ne gândim la Shephard. Păi, avem personaje importante cu numele ăsta: o dată în Opposing Force, a doua oară în seria Mass Effect, a treia oară în serialul Stargate Atlantis (Later Edit. O venit jumătatea mea lângă mine, o citit ce-am scris şi mi-o strecurat printre dinţi, cu gingăşie, în ureche: „Derek Shepherd, Grey's Anatomy...". Da, sunt gelos!). Şi nu am eu talent la căutări pe net, că mai găseam cu siguranţă ceva instanţe de Shephard/ Sheppard/ Shepherd, rulând voioase în roluri de prim-plan, prin alte producţii. Hm, asta e o temă interesantă: ce nume se întâlnesc mai des în jocuri/ filme/ benzi desenate/ SF/ fantasy, ce semnificaţie eventuală au, ce elemente de psihologie s-ar afla în spatele recurenţei acestora?

Uite, vă dau un exemplu din trecutul comunist al literaturii şi cinematografiei româneşti. Unul din numele cele mai folosite pe atunci era cel de Duma (Later Edit. Jumătatea-mi: „Bejan". Nu, nu sunt gelos.). Să dea dracul dacă ştiu de ce era atât de iubit numele ăsta de către nomenclatura (sic!) „entertainmentului" comunist, dar cert este că se abuza de acest „Duma". Părea din popor? Era simplu? Nu era neaoş românesc, dar nici de altă, evidentă, origine? Să nu uităm că era un timp în care nu era bine să pari prea român, urmat de un timp în care nu era bine să pari prea rus... Până una, alta, pentru noi, Shephard este Duma 2.

## Duşmani

Opposing Force te pune în faţa clasicilor inamici din Half-Life, la care se mai adaugă vreo doi oponenţi extratereştri noi – ambii destul de duri. Unul este un fel de insectă rezistentă la majoritatea armelor, dar lentă în deplasare şi rotaţie, celălalt este un biped care trage atât cu o armă similară unei puşti, cât şi cu un mortier ce lansează proiectile explozive. Insecta e proastă şi are inerţie mare, dar este periculoasă prin designul nivelurilor în care o găseşti: este amplasată în locuri strâmte, înguste, întunecate, exact din cele în care o astfel de creatură şi-ar face cuib, loc de depunere a ouălor, colonie. Bipedul din Xen (lumea paralelă extraterestră/extragalactică/extrauniversală/extradimensională din Half-Life), în schimb, este o provocare sub aspectul inteligenţei artificiale, folosindu-şi cu iscusinţă arma cu tragere directă atunci când te vede şi fiind la fel de priceput la tragerea cu










mortierul, balistică, peste obstacolele care te ascund și feresc de el. Și în acest caz, designul nivelurilor în care dai peste acești bipezi avantajează tactic AI-ul, fiind vorba de spații largi, presărate cu obstacole, în care extratereștrii pot face uz de ambele arme din dotare, inclusiv de foc încrucișat, prin vizarea ta simultană de către doi-trei astfel de oponenți.

Alternativ, în Half-Life Opposing Force te întâlnești cu membri ai așa-numitelor trupe Black Ops, unități de supraelită menite a interveni numai în cazurile extrem de secretoșite. Este vorba atât de fetele ninja în negru peste care dai și în Half-Life, dotate acolo numai cu pistoale (acum și cu grenade), cât și de băieți în negru, dotați cu armament mai variat, ce include, evident, grenadele. Caracteristica generală a acestor trupe este viteza mult superioară de reacție și deplasare, față de unitățile militare convenționale din seria Half-Life. Pe scurt, oponenții Black Ops se mișcă precum prâsnelele – ba fetele ninja mai fac și salturi spectaculoase și sunt invizibile din când în când, pe bază de ceva cloaking device personal.

În ce privește comportamentul tactic, există diferențe notabile între cele două categorii de unități Black Ops. Fătucile ninja acționează fără a se coordona, aparent, deși ele se pot afla mai multe simultan în aceeași incintă. În schimb, domnii în uniforme negre par să lucreze împreună, flancarea, focul încrucișat, focul de acoperire și aruncarea grenadelor executându-se într-o manieră vădit premeditată de producători pentru a se desfășura într-un context tactic unitar, omogen. Alternanța confruntărilor cu cele două tipuri de oponenți Black Ops, pe parcursul jocului, face deliciul acestui expansion, mai mult decât lupta cu extratereștrii, la rândul ei interesantă.

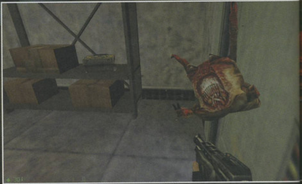
De altfel, Opposing Force pare să fie alcătuit doar dintr-un nu foarte lung șir de întâlniri cu boși, reprezentați de unități de inamici de tip Black Ops, presărate cu întâlniri cu boși mai puțin periculoși, adică grupuri de extratereștri bipezi sau insectoizi, legate de mici pasaje în care dai de extratereștri de mică importanță, dar enervanți, de tip headcrab. A, și mai sunt niște creaturi din Xen, foarte rapide în deplasare, care pot fi găsite și în haite – enervanți și interesanți, trag de la distanță cu o scuipătură acidă, dar te pot și sfârteca de la apropiere. Viteza și numărul îi fac periculoși, dacă îi și concepeau să se coordoneze în haită, ar fi fost rupere.

## Prieteni?

Dar infanteristul marin în pielea căruia joci Opposing Force nu este singur, în Black Mesa au rămas resturi și din alte unități de „mărinji", în degringolada evenimentelor catastrofale declanșate de rezonanța în cascadă inițiată în laboratorul de materiale anormale în care Gordon Freeman și-a început cariera de samurai al crowbar-ului și de apărător al drepturilor biologice ale oamenilor liberi și extratereștrilor neguvernamentali. Așa se face că te întâlnești, din loc în loc, cu unul până la trei camarazi, ce se oferă de fiecare dată să ți se alăture, pentru a-ți fi de ajutor în efortul de a scăpa din Black Mesa.

Un tip de astfel de camarad, anume cel cu specialitatea de inginer/artificier/genist, îți poate fi de folos, pentru că folosește un aparat de sudură ca să taie ușile metalice ce nu pot fi deschise prin alte mijloace. Mai apare și un medic, dar, inexplicabil, acesta nu se oferă automat să te însănătoșească atunci când ești rănit, iar apăsarea tastei „E", de action, în fața lui, nu declanșează, la rândul ei, vreun comportament specific al medicului, care nu-ți mărește sănătatea prin niciun mijloc. De ce ai mai depus jurământul lui Hippocrat, bă tu sanitarule care ești?... De ce naiba mai este în joc medicul, dacă nu e bun decât ca să aibă și să folosească un armament de rahat, adică un pistol, care îl face inutil și pe partea de luptă?...

Ceilalți camarazi pe care îi găsești prin Opposing Force sunt pușcași, dotați cu armamentul specific – pușcă de asalt sau shotgun. Teoretic, aceștia ar trebui să-ți fie utili. Dar, nu le poți da niciun fel de comenzi, nici măcar de amplasament. Rolul lor este de a-și folosi presupusa inteligență artificială pentru a lupta alături de tine. Care inteligență artificială se dovedește mai mult că nu e: camarazii sunt victime mult prea sigure ale oponenților umani sau extratereștri, ce par să fi furat copios din ciclurile de CPU dedicate gândirii tactice a tovarășilor tăi. În special grenadele, aruncate cu precizie înnebuni-









toare de trupele Black Ops, par să fie pieirea alor tăi, care nu reacționează rapid și oportun la această amenințare.

Astfel, per total, cei care ar trebui să-ți fie de folos, camarazii pușcași marini, se comportă de toată jena, nejustificându-și prezența în acest expansion decât prin aceea că sunt un decor în mișcare care îți strigă din când în când cuvinte de încurajare, apreciere și suport, evident, mai mult psihologic. Slab, foarte slab.

## Fight Fire with Inffinite Ammo

Dintre lucrurile foarte bune oferite de expansionul Half-Life Opposing Force aș pomeni și armele. Dar nu acelea obișnuite, făcute de om, pe care le întâlnești și în jocul de origine al seriei – deși nu este nicio problemă cu ele, ba chiar îmi plac foarte mult. Mă refer aici la nouta-



tea absolută adusă de Opposing Force: armele extraterestre. Da, poți găsi pe parcursul jocului arme lăsate de extratereștri, ce oferă o întorsătură aparte de gameplay.

Pe primul loc aș pomeni o creatură care ți se atașează de braț și care emite un fel de limbă lungă, ce se atașează de materiale organice. Practic, este o adaptare portabilă a extraterestrului care stă pe tavan, cu o limbă lipicioasă atârnată până la sol, de care, dacă te atingi, ești prins fără scăpare și ridicat către gura vie de sus, ce vrea să te înghită – o marcă înregistrată Half-Life, fără îndoială. Folosită ca armă, această creatură prinde cu limba ființe vii aflate la distanță, pe care le trage rapid către gura care le rănește, iar uneori chiar ucide. Dar, extrem de ingenios, această vietate poate fi folosită și pentru a viza fragmente de materie organică aflate pe pereți, de care se atașează și către care te trage prin aer cu o forță nebănuită. Prin această metodă, în câteva locații din joc, poți să sari peste obstacole, pentru a te deplasa mai departe. Păcat, însă, că aceste momente nu sunt exploatate suficient de inspirat prin designul de nivel, ce nu pare conceput cu suficientă creativitate pentru a pune cu adevărat în valoare elementele de platformă aduse de această armă.

O altă armă interesantă este un fel de aruncător de grenade biologice, de fapt, tot o creatură ce ți se atașează pe braț. Ceea ce mi-a plăcut la această „armă" a fost... au fost sunetele pe care le produce, ce mi s-au părut demențial de haioase, un fel de fornăit gârâit pe care creatura cu pricina, ce se mai și mișcă pe mâna ta, îl emite aproape constant. Zău dacă un asemenea „comportament" sonor, și faptul că arma e vie, nu m-au făcut să consider mult mai faină folosirea acesteia, decât a unui aruncător de grenade convențional, terestru. S-a creat un fel de legătură, precum aceea dintre stăpân și câinele său, între mine și arma cu pricina. Care mi-a adus aminte de o alta, similară prin aceea că era vie și scotea diverse sunete: numitul „Tibetan War Cannon" din Undying, un fel de dragon cu care aruncai gheață, ce fornăia când ți-era lumea mai dragă, băgându-te zdravăn în speriești, pe tine, cel ținut într-o continuă tensiune de atmosfera tulburătoare din jocul lui Clive Barker.

Dar, ceva nu mi-a plăcut la una din armele astea vii extraterestre, respectiv, la aceea care trage cu



proiectile încărcate cu sarcini electrice mari – un fel de taser gun fără fir. Ideea ei este bună – ființa pe care o lovește încărcătura este paralizată de aceasta un interval scurt de timp, ceea ce îți permite să mai bagi nestingherit câteva astfel de „gloanțe" în ea, fără teamă de ripostă. Mulți din inamicii din Opposing Force mor din câteva astfel de lovituri, ceea ce o face destul de puternică. Dar, „încărcătorul" acestei arme este de numai 10 lovituri, după care trebuie să aștepți un interval de timp destul de scurt – ca la 6 secunde – până se reîncarcă singură. Da, arma are muniție infinită. Ceea ce nu e deloc rău, și în Unreal avem prima armă, pistolul energetic, cu muniție infinită, care se și poate îmbunătăți semnificativ, în patru trepte de upgrade. Dar, în Unreal, pistolul cu pricina nu este o armă foarte puternică, ba se și reîncarcă foarte încet.

Spre deosebire de Unreal, arma cu muniție infinită din Opposing Force mi s-a părut mult prea puternică, iar timpul necesar reîncărcării ei prea scurt. Pe undeva, asta favorizează trasul pe după colț și profitatul de slăbiciunile programării anumitor oponenți, care se blochează uneori în diverse detalii ale mediului, devenind „rațe stătătoare" pentru tirul armei cu muniție infinită. Și, cum, din păcate, în Opposing Force cam găsești prea multă muniție, nici arma asta nu ajută la crearea unei componente de survival care ar fi dat atât de bine într-un joc Half-Life.

Da, dar, măcar, există distracție. Și mă refer aici la o altă armă, ce constă într-un fel de gândaci pe care poți să-i eliberezi asupra unei ținte, pe care o vor ataca cu mici mușcături/înțepături, fără a produce mari pagube, dar distrăgându-i atenția de la tine. Astfel de creaturi sunt un deliciu când ai de-a face cu trupe Black Ops. Să arunci cu gândaci de ăștia în ditai luptătorul de elită și să îl vezi cum se chinuie în fața unei minuscule creaturi, ce sare în jurul lui cu o vioiciune de-a dreptul extraterestră, damn, face toți banii pe care i-am dat pe expansionul ăsta! Pe de altă parte, nu pot să nu remarc faptul că aceste ființe armă par să fie precursorii conceptuali ai furnicilor-leu din al doilea Half-Life – genială creație a Valve ce pare inspirată de munca producătorilor Opposing Force, adică Gearbox Software...







## Nu chiar aşa de...

Sincer, la 12 ani de la review-ul meu despre Opposing Force, nu mai sunt la fel de entuziasmat de acest expansion. Da, are părţile lui foarte bune, dar cele proaste mi se pare că trag mult mai greu, acum, în balanţa judecăţii, decât în trecut. Jocul mi se pare prea scurt, iar designul de nivel simplu şi lipsit de inventivitate, fără a oferi ocazii cu adevărat interesante şi provocatoare de a folosi elementele de inovaţie introduse de unele arme – mai ales cea cu limba extensibilă. Iar prezenţa grupurilor de camarazi ce nu pot fi controlaţi la nivel tactic este cel puţin frustrantă. Ştiu că Half-Life nu îşi propune să fie un SWAT sau Rainbow Six, dar, măcar un rudiment de comandă tactică tare bine ar fi prins – nu pentru a te ajuta să faci faţă, căci jocul e destul de uşor, ci pentru contribuţia la factorul fun.

De altfel, am observat că Opposing Force, deşi l-am parcurs acum pe un nivel de dificultate (penultimul) mai mare ca prima dată, mi s-a părut mai uşor, iar inteligenţa tactică a oponenţilor extratereştri semnificativ mai puţin prezentă. Asta poate că spune ceva mai ales despre mine, a cărui experienţă de şutăreală s-a îmbunătăţit semnificativ în 12 ani de muncă în domeniu. Dar mai spune ceva şi despre AI, care nu face faţă la viteza mea actuală de acţiune şi reacţie, crescută mult peste ceea ce era standard în single playerul FPS de la vremea lansării acestui expansion. De aceea, probabil, am observat că AI-ul îşi reintră în normalul inteligenţei sub aspect tactic în momentul în care îmi încetinesc în mod voit reacţiile şi viteza de joc. Numai pe această cale am reuşit să regăsesc AI-ul pe care l-am lăudat atât de entuziast în review-ul la Opposing Force de acum 12 ani.



## Sfârşitul Lumii aşa cum o „scrim”

De Half-Life Blue Shift mă leagă o amintire haioasă. Mă rog, aşa mi se pare acum, dar la vremea publicării review-ului meu dedicat acestui expansion (2001?) am crezut că voi trece printr-o tragedie editorială. Ideea este că recenzia mea nu era deloc măgulitoare, ba chiar critică, şi încă cu vârf şi îndesat. Partea cu îndesatul venea la finalul textului meu, în care făceam un nedemn joc de cuvinte, de care acum nu mai sunt chiar aşa de mândru, folosind combinaţii din cuvintele: „Bull”, „Shtift”, „Sh**” şi „Blue”.

Ei bine, secretara noastră de redacţie de atunci, Gabriela Muntean (căreia îi port o caldă şi respectuoasă amintire), era persoana în sarcina căreia cădea corectura textelor noastre. În plus, pe lângă asta, Gabriela era nevoită să mai facă şi multă, multă educaţie onorabililor mei colegi de la acea vreme, atât în ce priveşte gramatica, cât şi logica textului. Dar nu şi mie, cel care i-am predat articolul despre Blue Shift spre corectare...

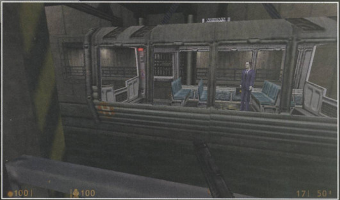
Însă, din când în când, luată de valul necesarei munci de lămurire lingvistică, jurnalistică şi culturală pe care o ducea cu ceilalţi membri ai redacţiei LEVEL de atunci, Gabi mai uita că se află pe un text de-al meu. Ceea ce o făcea să nu-şi comute creierul, aflat în modul de lucru pe articole ale colegilor, pe modul de lucru pe articolele lu' Ghinea. Şi, uite-aşa, se mai apuca uneori să-mi îndrepte „greşeli” care nu erau aşa ceva, ci doar glumiţe de-ale mele şi jocuri de cuvinte, nicidecum semne ale ignoranţei şi slăbiciunilor jurnalistului la tinereţă.

Din acest motiv, ajunsă la sfârşitul articolului meu de Blue Shift, Gabi a eliminat formele malițioase, adică jocurile de cuvinte din textul iniţial – variaţiunile vulgare pe tema numelui expansionului – înlocuindu-le cu forma „Blue Shift”, peste tot. Astfel, mi-a lipsit recenzia de lovitura de graţie, ba chiar şi de o anumită doză de înţeles. Mai pe şleau spus, mi-a lăsat articolul în curu' gol.

Din fericire, am observat asta întâmplător, uitându-mă peste umărul redactorului-şef de atunci, care răsfoia PDF-ul cu revista, în forma ce trebuia trimisă la tipografie în câteva minute. Yup, bazându-mă relaxat pe profesionalismul dovedit al secretarei noastre de redacţie, mă lăsasem pe tânjală şi omiteam frecvent corecţia finală a textului. Ceea ce m-a adus în situaţia ca, în al doisprezecelea ceas, într-o frenezie de nedescris, să cer un timp de păsuire redactorului-şef, să operez modificările în textul corectat, pentru a-l aduce la forma originală, iar apoi să mă târăi în genunchi prin faţa colegului de la tehnoredactare, cerşindu-i umilmieros bunăvoinţa de a-mi deschide articolul şi a face aceleaşi modificări şi în revistă, după care să refacă arhiva PDF-ului ce urma să fie trimis la tipografie. Uh!, până la urmă am reuşit, dar cu inima îngheţată de perspectiva apocalipsei editoriale personale pe care o evitasem aproape la diferenţă de secunde.

Eu, unul, un preţ am plătit pentru această eroare: de atunci am rămas traumatizat, de fiecare dată îmi verific articolul după ce trece de corectura vrednicei noastre secretare de redacţie, chiar dacă, acum, intervenţiile pe textul meu sunt minore şi ţin mai mult de greşelile de dactilografiere. Lucru pentru care, nu-i aşa?, trebuie să mulţumesc colegilor mei de LEVEL actual, care asigură un nivel de elaborare şi calitate a textului ce elimină orice discrepanţă între producţiile noastre.



Revenind la trecut, vă întrebați legitim: ce reacție am avut în fața nepotrivitei corecturi făcute de colega mea? Nici una. Deși puternic lovit în orgoliul meu editorial, m-am stăpânit. Nu am cutezat să fac tam-tam-ul pe care temperamentul meu stupid agitat mă îndemna să-l dezlănțui în fața celei pe care o consideram răspunzătoare de ratarea mizerabilului meu joc de cuvinte. Avea ochi albaștri prea frumoși și prea răi ca să am curajul să îi contrariez cu ceva...

## „Subject: Barney Calhoun”

La 10 ani după evenimentele dramatice descrise în capitolul anterior al articolului de față, pot spune că părerea mea despre expansionul Half-Life Blue Shift s-a nuanțat semnificativ. În primul rând, nu mi se mai pare mult mai scurt decât Opposing Force, ci doar un pic mai scurt. În al doilea rând, nu aș putea spune că are un conținut mai sărac. Nu, mai degrabă aș spune că ideea pe care au marșat cei de la Gearbox Software a fost alta - până la urmă, interesantă în felul ei.

Da, nu ai parte de arme noi, ba chiar multe dintre cele aflate în jocul original lipsesc cu desăvârșire, iar din Opposing Force nu a fost preluat nimic. Da, vorbind despre niveluri, se poate spune că designul lor nu este variat, iar în ce privește dimensiunile, aș bănui producătorul de zgârcenie. Da, povestea este la fel de săracă și nesărată precum cea din Opposing Force, oferind doar un simplu pretext pentru mai multă șutăreală și ceva încasări pe spinarea gloriei francizei Half-Life.

Dar ceea ce lipsește expansionului Blue Shift la aproape toate capitolele este compensat prin surprinzătoarea sa consistență sub aspectul lore-ului Half-Life: Blue Shift este singurul produs oficial din universul Half-Life în care îl poți vedea la față pe Gordon Freeman! Practic, de la început până la sfârșit, expansionul este conceput pentru a intersecta, din loc în loc, drumul tău – agent de pază în Black Mesa – cu cel al lui Freeman.

Vă mai aduceți aminte? Half-Life făcea istorie în industria jocurilor cu introducerea aceea bestială, în care un tren suspendat, de tip monorai, îl ducea pe Gordon Freeman prin pântecele complexului militar secret Black Mesa, către stația de debarcare de la care acesta urma să ajungă în Laboratorul de Materiale Anormale, punctul în care se produce catastrofa ce a inițiat una din cele mai reușite serii de shootere, ever. Ei bine, pe parcursul acestui celebru traveling, la un moment dat, pe stânga, se vede o platformă pe care se află un agent de pază – știți de care, dintre aceia cu cască și vestă antiglonț albastre – ce bate cu pumnii într-o ușă. Tu, Barney Calhoun, ești acel agent în Blue Shift, și, de aceea, chiar în introducerea jocului, ai ocazia să te întorci dinspre ușa înțepenită în care bați și să privești în spatele tău, cum trece Gordon Freeman cu vagonul suspendat, către o glorie pe care tu poți începe să o invidiezi, încă de pe acum.

Pentru că aventura lui Barney Calhoun nu își are valoare decât în relație cu cea a mai norocosului său partener de franciză, cu care se va întâlni, în persoană, mult mai târziu, în al doilea titlu al seriei Half-Life. Până una-alta, va face cunoștință cu el de la mică distanță, indirect, văzându-l ici și colo, prin nivelurile din Blue Shift, parcurgând secvențe familiare din scenariul jocului original. Evident, nu lipsește nici misteriosul G-Man, care își face apariția episodică, tăcută, stranie, atât în Blue Shift, cât și în Opposing Force.

Totuși, în Blue Shift există și elemente de interes aparte, anume cele de puzzle. Pe alocuri ești obligat să rezolvi anumite probleme de gândire, dintre care una este destul de dificilă, spre final. Se folosește fizica jocului, în acest scop, iar asta mă duce cu gândul la elementele de puzzle pe care le-am găsit în Half-Life 2. De altfel, și Opposing Force, prin anumite arme, dar și prin mici porțiuni din genul platformă, m-a dus cu gândul la al doilea titlu al seriei Half-Life. Pe undeva, aproape că aș putea spune că aceste două expansionuri au fost un fel de mic laborator de idei, în care s-au inițiat concepte pe care, apoi, le-am văzut puse la lucru, în adevărata lor valoare, în Half-Life 2 și în episoadele acestuia. Acesta este încă unul din motivele pentru care vă recomand să jucați cele două expansionuri ale primului Half-Life, pe care, privindu-le cu alți ochi acum, le apreciez poate mai mult, dar din considerente ușor diferite – unul fiind acela că detaliază universul Half-Life, cel pe care evoluția ulterioară a seriei l-a validat ca fiind unul de excepție. Iar la prețurile la care Opposing Force și Blue Shift pot fi găsite cu ocazia diverselor reduceri de pe Steam, deloc rare în ce privește franciza de bază a celor de la Valve Software, pot spune că își fac toți banii, și încă ceva pe deasupra.

***Notă.*** *Un grup de inimoși cititori de LEVEL, cărora le mulțumesc din tot sufletul, au creat o arhivă a edițiilor din trecut ale revistei noastre. Aceasta poate fi găsită intrând pe forumul www.level.ro, în secțiunea Revista, topicul „Reviste LEVEL vechi”. Acolo, în variate formate și locații, inclusiv torrent și Scribd, puteți găsi, printre multe altele, și numerele în care se află review-urile mele originale la Opposing Force (din mai 2000) și Blue Shift (din septembrie 2001). Dacă aveți timp și chef, vă invit să vă folosiți de munca celor care au creat arhiva de reviste LEVEL, prin lectura textelor vechi, cu ocazia apariției Retro-ului de față.*

■ **Marius Ghinea**







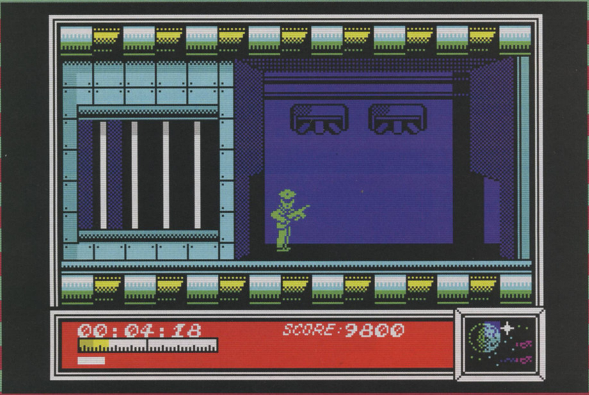

# Program: Dan Dare

Fiindcă trec printr-o perioadă (care se repetă de do... trei ori pe an) în care rotițele îmi funcționează exclusiv pentru a strivi fără milă corola de minuni a Electronicii, era să vă las fără porția lunară de antichități. Pentru că procesul de selecție al jocului de la rubrica LOAD e deosebit de complex și se bazează pe capacitatea mea de a face legătura dintre o scrumieră, o felie de portocală, Luke Skywalker, autodictarea din 16 aprilie 1987 și Saboteur. În ordine cronologică. Momentan leg doar tranzistori, deci ... Totuși, lucruri bune se întâmplă celor care amână. Am amânat articolul până m-a (v-a) salvat o revistă LEVEL din vremea când Jack the Ripper întreținea rubrica de mini-jocuri. Ea mi-a adus aminte de momentul în care amicul plătitor de impozit, Jack, cunoscut Fiscului și altor organe mai mult sau mai puțin vitale ale Statului român drept Dan Darie, s-a hotărât să-mi divulge numele său real.

"Dan Darie? Tare! Știi, era un joc pe..."
"Da, cunosc, fain joc, de fapt au fost trei, mai vine berea aia odată?"

Nu vă lăsați păcăliți de tonul neutru (posibilă licență poetică, seara respectivă e învăluită în ceață, e foarte posibil să fi fost zi, iar eu să fi discutat cu Koniec despre World of Warcraft) folosit de uncheșul Jack. Dan Dare: Pilot of the Future e un platformer strălucit, superb colorat și animat (e unul dintre puținele side scrollere ale anilor 80 care mi-au dat impresia de adâncime), pe care l-aș rejuca oricând cu mare plăcere. De fapt, aproape l-am terminat acum zece minute, deși intrasem în el doar să fac câteva screenshot-uri. A, f**k, am uitat de screenshot-uri. Revin după flashback. Flashback: obișnuit cu pixelii obedienți, care nu-mi ieșeau din cuvânt și făceau exact ce le spuneam eu (mai puțin atunci când muream și dădeam vina pe oricine altcineva decât pe reflexele mele), am avut o experiență mistică atunci când, fiindcă l-am ignorat vreo cinci secunde pentru a-mi informa părinții că programez, rebelul Dan s-a întors spre ecran și m-a privit cu ceea ce am interpretat eu a fi o mustrare de circa trei pixeli. Gestul mi-a rămas întipărit în minte alături de semafoarele de doi pixeli din Transport Tycoon și burțile minuscule, dar animate, ale morarilor din Settlers 2...

D BREAK - CONT repeats, 0:1




Aşadar, Dan Dare. Pilotul Viitorului (pe care eu l-am crezut poştaş până m-a întrebat un prieten dacă am mai văzut poştaşi verzi) a pornit la drum ca personaj de bandă desenată (Eagle) pentru copii în 1950. A luat o pauză între 1969 şi 1982, când a revenit pe hârtie, unde a trăit fericit până la adânci 1994. În 1986 a fost considerat destul de important cât să primească un joc numai al lui. The Gang of Five, producătorii, l-au considerat şi ei destul de important cât să-şi dea silinţa să nu-şi bată joc de jocul omului, iar Virgin Games Ltd (care pe atunci nu-şi închipuiau că vor deveni Virgin Interactive, după care vor fi cumpăraţi de Titus şi falimentaţi în 2005) l-a distribuit în casele tinerilor britanici care au crescut cu benzile desenate Eagle. Rezultatul muncii Celor Cinci a fost uimitor pentru un produs care, probabil, a fost gândit ca o metodă simplă de a mai încasa nişte bani de pe urma unor benzi desenate populare: un arcade/platformer/side-scroller (alegeţi voi genul care vă convine) care poate sta cu fruntea sus alături de clasicii genului de pe Spectrum (Exolon, prezentat şi el în LEVEL, ar fi un exemplu).

Plot-ul este simpluţ şi tipic unei benzi desenate (pentru atmosferă, filmuleţele intermediare sunt prezentate ca o bandă desenată, nu lipsesc tipicele casete de text). Teroristul intergalactic Mekon, un extraterestru ca toţi extratereştrii, adică mic, verde, căpăţânos şi cu un plan de subjugare a Terrei, inginereşte un asteroid/navă kamikaze, pe care îl pune pe un curs de coliziune cu Pământul. Dan Dare, ultima speranţă a omenirii, este trimis pe asteroid să găsească o soluţie la problema Terrei. Soluţia, desigur, este deosebit de simplă şi implică activarea sistemului de autodistrugere al bolovanului ceresc. Desigur, lucrurile se complică atunci când ai de căutat cinci chei în 125 de „ecrane" întesate cu haidamacii lui Mekon. Şi doar două ore la dispoziţie. Yup, dacă nu reuşeai să termini jocul în două ore, îţi puteai lua adio de la Pământ. Iar producătorii au venit cu ideea sadică să elimine „vieţile" clasice. Când rămâneai fără energie, ciracii lui Mekon te băgau la mititica. Fiindcă închisorile de pe asteroid nu erau dotate cu uşi sau cu alte dispozitive menite să te ţină înăuntru, evadarea era floare la ureche, dar tot scandalul te costa zece minute preţioase. Plus cât îţi lua să ajungi în locul în care ai căzut la datorie. Deşi nu mi s-a părut foarte dificil (s-a purtat cu mine mai bine decât a făcut-o satana de Exolon), tot am încercat câteva senzaţii tari când mai aveam un sfert de oră şi găsisem patru chei. Dacă eşti atent, Ciolane, poţi izbândi. Ai timp dest... NU LA PUŞCĂRIE DIN NOU!!!! Drăguţ, cred că atunci am învăţat că timpul rareori îţi este prieten, mai ales atunci când rămâi fără muniţie. Sau când ai de predat un articol, ceea ce-mi aduce aminte că ar fi cazul să închei.

0 OK, 0:1









# Thrustmaster RGT FFB Clutch

## Care schimbă viteza

În principiu, am observat că volanele bune nu sunt tocmai ieftine. În această idee am fost neplăcut întărit de subita creștere cu vreo 200 de lei a prețului la excelentul Logitech DF GT, cam pe toate site-urile românești care au așa ceva în ofertă, lucru ce s-a întîmplat spre sfârșitul anului trecut – probabil ca urmare a unei măriri a prețului la producător. Alt volan foarte bun, Thrustmaster Ferrari F430 FF, a rămas constant la același nivel, de aproximativ 550 de lei. Sub acest preț, sincer, mi se părea că se cască o prăpastie, pe care nu o vedeam umplută de nici un alt producător serios.

Asta până când am fost contactat de distribuitorul Thrustmaster din țara noastră, care m-a întrebat dacă nu aș vrea să fac un review la volanul Rallye GT Force Feedback Clutch (căruia îi voi spune scurt RGT FFB Clutch). Eu am rămas un pic blocat: „cum, mai vindeți așa ceva?". Se pare că da, ceea ce m-a mirat, știind că acest volan are o vechime destul de mare în lista de produse Thrustmaster de profil, fapt care m-a lăsat cu impresia greșită că nu se mai fabrică. Ba se fabrică în continuare, este prezent pe site-ul oficial Thrustmaster, inclusiv pe noua versiune a acestuia, are drivere și pentru Windows 7 64 bit, ceea ce înseamnă că produsul este bine-mersi, viabil și vandabil.

O singură obiecție ar mai fi stat în calea unui review având ca subiect Thrustmaster RGT FFB Clutch: faptul că, se pare, la noi în revistă i-a mai fost dedicat un articol, în trecutul îndepărtat. Suficient de îndepărtat încât să trec lejer peste această obiecție, cu argumentul că acel articol nu a fost făcut de mine, deci... e bine să scriu și eu despre acest volan...

### Pedalierul

Primul lucru care se observă la Thrustmaster RGT FFB Clutch este că pedalele sunt în număr de trei. Da, în sfârșit văd un volan care nu te costă o mână și un picior, minus un rinichi, dotat cu ambreiaj! Bravo, măi Thrustmaster! Iar mulțumirea mea este cu atât mai mare cu cât ambreiajul este însoțit și de un schimbător de viteză manual secvențial, dispus în partea dreaptă a bazei volanului. Cum s-ar spune, pentru mașini de clasă GT1, GT2, GT3 și raliu, bașca WTCC, BTCC, STCC, avem tot ce ne trebuie pentru o simulare mai apropiată de realitate decît cea oferită de restul volanelor aflate în aceeași zonă de



**Ofertant:** www.shop4pc.ro **Preț:** Thrustmaster RGT FFB Clutch: 449,99 lei

preț – sau chiar un pic mai sus.

Ca de obicei, Thrustmaster reușește să mă impresioneze prin calitatea pedalelor cu care își dotează volanele. În fapt, pedalele modelului Thrustmaster Ferrari F430 FFB, care mi se par cele mai bune astfel de accesorii la prețul de sub 1000 de lei al volanului, din tot ce a trecut pe sub picioarele mele, sunt urmașele pedalelor cu care este dotat RGT FFB Clutch. Acestea din urmă, deși au fețe din plastic, nu din metal, precum cele ale Thrustmaster Ferrari F430 FFB, sunt solid construite, cu un profil perfect pentru acționarea cu talpa.

Mai mult decât atât, spre deosebire de pedalele de pe F430 FFB, cele din dotarea RGT FFB Clutch pot fi „reglate". În acest scop, fețele pedalelor pot fi demontate de pe brațele pedalelor și întoarse cu susul în jos. Operațiunea se execută foarte ușor, deșurubând cele două șuruburi cu care fețele pedalelor sunt prinse de pârghiile acestora. Prin această inversare se poate schimba distanța dintre fețele pedalelor, dar și unghiul și profilul acestora. Eu, spre exemplu, care prefer mașinile de clasă GT, am folosit configurația cu care pedalele vin de la producător, foarte potrivită pentru folosirea tehnicii de „călcâi-vârf" („heel-and-toe") la schimbarea vitezelor cu ambreiaj manual (adică ne-automat) – pe care nu o stăpânesc, încă, dar pedalele îmi oferă șansa de a o exersa.

Pedala de accelerație oferă cea mai puțină rezistență, fără, însă, a fi prea moale (cum este cazul la pedalele volanului Logitech DF GT). Urmează, în ordine crescătoare a tăriei resortului, pedala de ambreiaj, un pic mai „tare", iar apoi pedala de frînă, care opune rezistența cea mai puternică la apăsare. Mi-a plăcut faptul că pedalele nu sunt deloc moi la apăsare, iar frâna este aproape la fel





de zdravănă precum cea de la F430 FFB, fără, însă, a beneficia de cei doi magneți care „întăresc" frâna în partea finală a cursei pedalei modelului F430. Am apreciat întotdeauna realismul și controlul oferit de pedala de frână cu magnet a Thrustmaster-ului Ferrari F430 FFB, dar nu pot spune că timpii pe tură mi-au fost afectați de lipsa acestor magneți la pedala de frână de pe RGT FFB Clutch.

Suprafața de sprijin, baza pedalelor acestui volan, este suficient de mare pentru a permite folosirea lor în bune condiții dacă acestea sunt așezate pe un covor. Puse direct pe parchet sau pe o podea tare, pedalele RGT FFB Clutch nu sunt suficient de stabile, mai ales dacă sunteți dintre cei care „dansează" în timpul cursei pe accelerație și frână. Din acest motiv, este util să le sprijiniți de ceva, ca să nu se deplaseze, iar dacă sunteți mai hardcore – adică folosiți tehnica „heel-and-toe" - va trebui să montați baza pedalelor într-o „ramă" care să le fixeze, eventual într-un cockpit. Din păcate, fundul bazei pedalelor este unul de plastic, nu foarte gros, nici tocmai tare, care nu este prevăzut cu găuri pentru montarea în șuruburi. Eu am improvizat o mică margine de lemn cu profil „L", pe care am prins-o de o placă de PFL, strângând sub ea latura dinspre călcâie a bazei pedalelor, în timp ce în latura opusă acesteia am prins în șuruburi o scândurică ce oprește orice deplasare a bazei, rigidizând ansamblul.

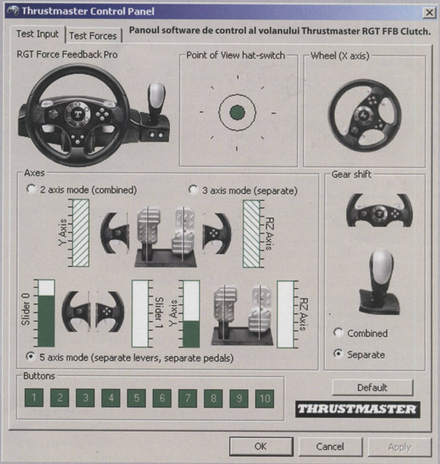
Soluții, deci, există pentru orice nevoi are utilizatorul. Importante sunt componentele de bază, pedalele, excelente la acționare, având arcuri suficient de tari, cu rezistență diferențiată între cele trei pedale și cu frâna mai „tare", așa cum este în realitate. Precizia pedalelor este bună, am putut controla impecabil accelerația și frâna, în orice situație. Sincer, sunt uimit cum, la acest preț, volanul vine cu ambreiaj, pedale reglabile și cu rezistență diferențiată, de calitate. A, și am uitat să vă spun că suprafața de pe baza pedalelor pe care se sprijină călcâiele este din tablă groasă de aluminiu, profilată, perfectă pentru stabilitatea piciorului, rigiditatea bazei și prevenirea uzurii. Sub 1000 de lei nu există, pe piață, volane ale căror pedale să fie atât de bine dotate...

## Secvențial, cu manetă

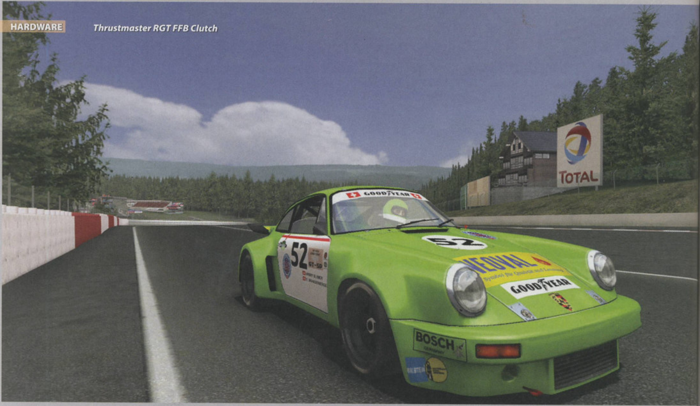
Dacă este ambreiaj, apoi musai să fie și schimbător de viteze manual, care să-l pună în valoare. La prețul lui, nu ne puteam aștepta de la Thrustmaster RGT FFB Clutch să ne ofere un schimbător de viteze „H", dar printre dotările acestui volan se află celălalt tip de schimbător de viteze manual, cel secvențial. Astfel, în dreapta bazei volanului se află o manetă. Dacă tragi de ea spre tine, urci în treapta de viteză, dacă împingi de ea, cobori în treapta de viteză. Dacă nu acționezi asupra ei, maneta stă în poziția centrală, de echilibru.

Evident, într-un simulator auto, întocmai precum în realitate, lucrezi din schimbătorul de viteze, ambreiaj și accelerație pentru a folosi optim cuplul motorului, ca răspuns la variațiile de viteză ale mașinii la care te obligă traseul și evenimentele din cursă. Dar, din experiență personală o spun, un schimbător de viteze de tip padelă, ca la anumite mașini sport sau la Formula 1, se potrivește numai cu ambreiajul automat. Este absolut peste mână (chiar dacă nu imposibil) să folosești simultan un ambreiaj neautomat și schimbătoare de viteze tip padelă. De aceea salut prezența pe RGT FFB Clutch a unui schimbător secvențial cu manetă, este un lucru de bun simț de care Thrustmaster a făcut foarte bine să țină cont.

Am, totuși, două observații de făcut. Prima este general valabilă, pentru toate volanele care oferă schimbător secvențial de viteze cu manetă amplasat pe baza volanului. Aceasta este o soluție ieftină și este mult mai bună decât absența respectivei manete, dar este bine să subliniez un fapt. Poziția - considerată de mulți corectă - de folosire a volanului într-o mașină de clasă GT/ WTCC/raliu, este în așa fel încât încheieturile mâinii să se sprijine pe partea de sus a volanului când întindeți brațele, iar centrul volanului să se afle la același nivel cu baza gâtului vostru. Ei bine, cînd sunteți așezați într-o asemenea poziție relativ la un volan precum RGT FFB Clutch, Logitech DF GT, Logitech MOMO sau vreun Mad



Panoul software de control al volanului Thrustmaster RGT FFB Clutch.




Catz wireless de Xbox, mâna se întinde prea mult, nenatural, către maneta schimbătorului de viteze secvențial. În timp, devine neplăcut, apare o senzație de jenă în umăr și în unii mușchi ai brațului, dublată de o crispare în mușchii de pe omoplat. Iar, dat fiind că vitezele se schimbă foarte des în timpul unei curse, nu pot spune că acest inconvenient nu se va manifesta, la un moment dat, la oricare dintre utilizatori.

## La loc schimbarea

Și asta duce la a doua mea observație. Tocmai pentru că mâna se întinde prea mult către schimbător, capeți tendința de a încerca să scurtezi această mișcare, apucând maneta din vârful degetelor și dându-i drumul repede, din scurt, după ce ai urcat în viteză. Adică, după ce ai tras maneta către tine, îi dai drumul imediat. Iar asta face ca, uneori, maneta să fie împinsă de resortul elastic amplasat pe contactul de „treaptă sus", către partea opusă, cu contactul de „treaptă jos" - și acesta dă comanda de coborâre în treapta de viteză. Practic, imediat ce ai dat drumul manetei după ce ai urcat în treapta de viteză, dacă o scapi mai repede dintre degete, aceasta are tendința să intre în oscilație, lovind contactul din față și coborând imediat în viteză. Vă dați seama ce înseamnă asta într-o cursă... Am pierdut de câteva ori locuri importante în confruntări încinse online, din cauză că, încercând să-mi protejez musculatura brațului drept și a umărului, am manevrat schimbătorul din vârful degetelor, scăpându-l dintre acestea după o urcare în treapta de viteză.

Soluția este simplă, anume aceea de a acționa asupra schimbătorului prin cuprinderea lui cu întreaga palmă și cu degetele, ba chiar având grijă să atenuezi un pic din mișcarea de revenire a manetei către poziția de centru, punctul mort, după o urcare în treapta de viteză. Evident, controlarea pe această cale a manetei schimbătorului de viteze presupune un stres constant și prelungit al mușchilor, deoarece va trebui să vă țineți brațul întins în tot acest timp. Așa se face că am adoptat, până la urmă, o soluție de compromis, renunțând la poziția corectă față de volan și așezându-mă mai aproape de acesta. Merge și așa, eviți apariția durerilor în braț și umăr, la schimbarea vitezelor, dar nu mai ai același spațiu de manevră a volanului la schimbări foarte rapide de direcție, în special în momentul redresărilor din poziții instabile – precum la ieșirile în forță din viraje.




Fără îndoială, soluția cea mai bună este să ai un schimbător de viteze independent, care nu este încastrat în baza volanului: un dispozitiv cum este Thrustmaster TH8RS, ce poate fi așezat exact precum la o mașină de curse reală. Dar asta este o soluție costisitoare – or, RGT FFB Clutch oferă o configurație aproape completă pentru simularea auto, adoptând o soluție rezonabilă atât în ce privește costurile, cât și funcționalitatea.

## De bază

Baza volanului este foarte compactă, de mici dimensiuni, solidă. Două lucruri mi-au plăcut mult la această bază de volan. Înainte de toate, am fost mulțumit că se prinde foarte bine, fără jocuri și alunecări, de suprafața mesei/ biroului. Asta spre deosebire de Thrustmaster Ferrari F430, care are tendința să se miște, atunci când folosești sistemul lui de prindere de tăblia mesei – culmea, exact același folosit și la RGT FFB Clutch, la care funcționează impecabil. Din fericire, F430-ul este prevăzut în partea de jos a bazei cu două găuri filetate, pe care le-am folosit pentru a prinde cu șuruburi volanul de biroul meu – da, am două găuri în birou. RGT FFB Clutch nu are astfel de găuri filetate pentru prinderea cu șuruburi, dar nici nu are nevoie, deoarece, după cum am spus, se atașează perfect la masă prin sistemul de pârghie cu șurub cu care este dotat.

Dar, deși am prins F430-ul în șuruburi de birou, o problemă tot a rămas – cea a rigidității ansamblului volan-bază-birou. Orice am făcut, oricât am strâns la șuruburi, Thrustmaster Ferrari F430 FFB nu este perfect rigid, la manevrare se simte că ansamblul are o anumită elasticitate, ba mai și scârțâie din când în când. Asta se întâmplă pentru că, în structura sa de rezistență, F430 are prea multe elemente dintr-un plastic insuficient de rigid. Iar volanul propriu-zis pare supradimensionat în raport cu acestea (având un diametru superior celui obișnuit la astfel de produse, dar mai apropiat de realitate), exercitând sarcini mai mari decât cele normale pentru o asemenea structură. Rezultatul nu afectează funcționalitatea modelului Thrustmaster F430, el poate fi folosit fără probleme, altele decât senzația absolut neplăcută că sistemul întreg nu e rigid și mai și scârțâie la manevre mai bruște sau forțe mai mari de feedback.

Deși are exact același fel de bază precum Thrustmaster F430, poate doar o idee mai mică, modelul RGT FFB Clutch oferă o rigiditate impecabilă, de fapt,

cea mai bună din tot ce mi-a picat în mână pînă acum – excluzând, evident, Thrustmaster T500RS, care este cu câteva clase mai sus (şi un preţ pe măsură). O explicaţie ar fi un plastic mai gros sau mai rigid. Dar, important mi se pare şi faptul că volanul de pe RGT FFB Clutch are un diametru semnificativ mai mic decît cel al F430, la o structură asemănătoare a bazei, ceea ce duce la solicitări mult mai mici exercitate, prin axul central al direcţiei, către întregul ansamblu al RGT FFB Clutch.

## Micul rotund

Volanul propriu-zis este de generaţie mai veche, sub aspectul diametrului, de 25 cm – volanele destinate jocurilor se fac mai nou cu diametre spre 30 de cm, la Thrustmaster şi Logitech. Mă aşteptam ca asta să mă deranjeze, eu fiind foarte încântat de volanul mare al Thrustmaster-ului meu F430. Dar, surpriză!, am descoperit că volanul RGT FFB Clutch începe să îmi placă tot mai mult aşa, mic. Am dat forţele de feedback mai încet în jocuri (pentru a putea învârti volanul mai uşor, deoarece la rază mai mică forţa pe care ar trebui să o aplic pentru a contracara acelaşi feedback ca la F430 ar fi mult mai mare) şi am descoperit un volan foarte uşor de manevrat, care îmi permite mişcări de precizie, dar şi redresări şi manevre de contravirare executate foarte rapid, fără a simţi o opoziţie neplăcută a mecanismului volanului.

La excelenta ergonomie a volanului contribuie şi faptul că marginea acestuia este mai groasă decât a altor modele. Adăugaţi la asta şi faptul că este complet acoperit de un cauciuc de foarte bună calitate, plăcut la atingere, cu aderenţă impecabilă, şi veţi obţine un volan uşor de manipulat, ce oferă siguranţă şi confort. Repet, nu credeam că o să-mi placă atât de mult volanul de pe RGT FFB Clutch.

În ce priveşte butoanele, cea mai mare parte a acestora se află pe faţa volanului, într-o configuraţie asemănătoare celei de pe controlerele de PlayStation 3. De altfel, pe site-ul producătorului este o listă de vreo 10 jocuri de PS3 cu care RGT FFB Clutch este compatibil. Deci, pe lângă faptul că funcţionează în toate titlurile de PC, RGT FFB Clutch poate fi folosit şi pe PS3, probabil chiar în mai multe jocuri decît cele anunţate oficial. La butoanele de pe volan se mai adaugă două, dispuse pe baza acestuia, sub maneta schimbătorului de viteze.

## Dând din padele

Una din dotările deosebite ale volanului Thrustmaster RGT FFB Clutch este aceea că oferă patru padele în spatele volanului, două pe stânga şi două pe dreapta. De obicei, avem de-a face cu numai două padele, câte una de fiecare parte, responsabile pentru schimbarea vitezelor, întocmai precum la Formula 1. Dar, în cazul RGT FFB Clutch, lucrurile sunt mult mai interesante. Perechea de padele aflate deasupra este destinată schimbării vitezelor, ele acţionând ca nişte butoane, în mod clasic. În schimb, perechea de padele de sub acestea acţionează proporţional, funcţionând exact precum pedalele de frână şi acceleraţie: cu cât le apeşi mai mult, cu atât mai mare este valoarea pe care o transmit către joc.

Lucrul extraordinar pe care Thrustmaster l-a făcut lansând RGT FFB Clutch a fost să ofere o alternativă celor care nu îşi pot folosi picioarele şi care erau obligaţi până atunci să facă uz de gamepaduri dacă doreau să joace un simulator auto. Cu RGT FFB Clutch, însă, acceleraţia şi frâna pot fi acţionate cu mâinile, folosind degetele mijlociu şi inelar, în timp ce vitezele pot fi schimbate cu arătătoarele. Recunosc, pentru o loază ca mine a fost dificil fie şi numai să încerc această variantă, dar pentru cineva obişnuit să treacă zi de zi peste piedicile puse în calea unei persoane cu handicap locomotor, un asemenea exerciţiu este mult mai accesibil - iar la capătul lui se află libertatea de a goni cu 250 la oră pe cele mai frumoase piste din lume, folosind un volan realist, şi nu un gamepad. Nu pot decât să sper că atât Thrustmaster, cât şi alţi producători vor mai avea astfel de iniţiative, pentru că toţi iubitorii de simulare auto merită să se bucure de practicarea acestui sport virtual în condiţii cât mai bune, nu doar folosind impropriile gamepaduri.

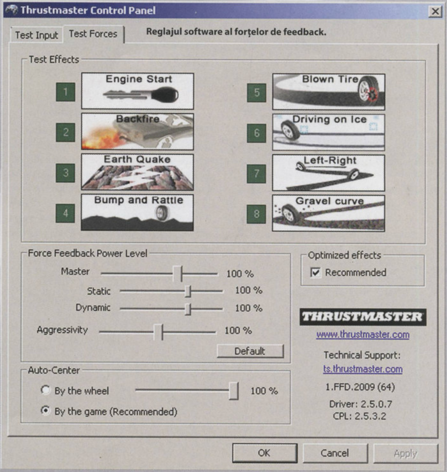
Dar, padelele cu acţionare proporţională, adică perechea de jos, pot fi de folos şi celor care utilizează pedalele de la picioarele lor. Aceste padele pot fi atribuite altor acţiuni din joc, precum ar fi privitul către stânga sau către dreapta. Am observat că, astfel, pot bine-mersi să renunţ la dispozitive de gen TrackIR, bazându-mă exclusiv pe padele. Iar pentru cei care practică raliul şi/sau driftul virtual, padelele pot fi mult mai valoroase decât ar putea crede cei ca mine, care preferă competiţiile de tip GT. Asta pentru că lucrul care lipseşte cel mai mult raliştilor şi drifterilor este o frână de mână proporţională. Este adevărat că se poate atribui un buton de pe volan frânei de mână, dar aceasta este o soluţie nepotrivită, deoarece nu permite acţionarea treptată, proporţională, a frânei de mână, ci este de tip ON/OFF, totul sau nimic – ceea ce nu oferă fineţea necesară în controlul derapajului.

Aşa se face că, de obicei, singura alternativă este fabricarea ad-hoc a unei frâne de mână proporţionale, ceea ce nu este deloc uşor. Din acest motiv, posibilitatea de a folosi una din padelele proporţionale de pe RGT FFB Clutch ca frână de mână devine unul din argumentele pentru care acest volan este de interes pentru mai multe categorii de jucători.

Trebuie, însă, ţinut cont de unele limitări. În primul rând, atunci când foloseşti padelele proporţionale, pedalele de acceleraţie şi frână funcţionează normal, dar nu poţi face uz de ambreiaj – acesta şi padelele proporţionale se exclud reciproc. În al doilea rând, un ralist sau un drifter trebuie să ştie că unghiul maxim de rotaţie al volanului de pe RGT FFB Clutch este de 270°, ceea ce pentru unii poate fi o limitare, pentru alţii nu, depinde de stilul fiecăruia. Un al treilea aspect ţine de felul în care este implementată funcţionarea ambreiajului şi a cutiei de viteze în simulatoarele auto – un subiect prea vast pentru a face obiectul acestui articol, motiv pentru care îl păstrez pentru viitor.

RGT FFB Clutch m-a impresionat în mod plăcut. Thrustmaster a gândit şi realizat un produs ergonomic, care îmbină surprinzător de multe funcţii, la o calitate la fel de surprinzătoare, dacă ne gîndim că, în categoria sa de preţ, RGT FFB Clutch este cel mai accesibil. Iar dotarea cu pedală de ambreiaj, manetă schimbător secvenţial de viteze şi padele proporţionale face unic modelul RGT FFB Clutch, în aceeaşi categorie de preţ.

■ **Marius Ghinea**




Reglajul software al forţelor de feedback.



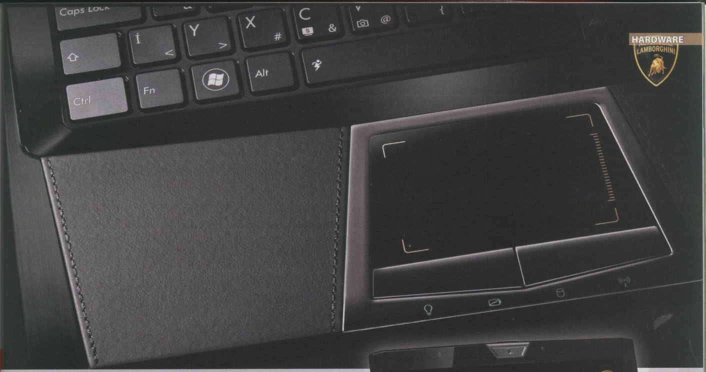

Ofertant: Partenerii ASUS Preţ: 8300 lei

# ASUS Lamborghini VX7

Deoarece piaţa de produse mainstream, mai ales în domeniul IT, devine din ce în ce mai puţin populată, iar utilizatorii se orientează tot mai mult către sisteme extrem de ieftine sau extrem de scumpe, devine din ce în ce mai greu să găseşti un produs de vârf care îşi justifică o mare parte din bani. Este adevărat, în cazul ASUS Automobili Lamborghini VX7, o parte din preţ trebuie să se ducă şi pe licenţa utilizării brandului Lamborghini pe carcasă. Din fericire, respectivul procent este mic, dacă nu foarte mic. Având în vedere că aproximativ 8000 de lei pe un sistem portabil, în funcţie de configuraţie, este un preţ pe care prea puţini ar fi dispuşi să-l plătească, trebuie apreciat efortul celor de la ASUS de a pune într-o carcasă extrem de impozantă, fără să fie ostentativă, o configuraţie care impresionează.

Construit în jurul platformei Sandy Bridge de la Intel, noul VX7 este impresionant în egală măsură atât la interior, cât şi la exterior. Având un set de trăsături, cel puţin la capitolul design, care amintesc de popularul design al companiei italiene, cel mai nou Lamborghini de la ASUS este construit cu o atenţie foarte mare la detaliu. Capacul şi zona din spate a laptopului par să formeze o variantă miniaturizată a unui „bot" de Lamborghini din ultimii ani, tendinţă care este accentuată şi de sigla Automobili Lamborghini care tronează pe spatele ecranului. Până şi integrarea ventilatoarelor generoase, silenţioase de altfel, la baza ecranului mi se pare o idee extrem de inspirată, mai ales că este în egală măsură eficientă şi estetică. Tot la design intră cele două becuri roşii, care se aseamănă cu nişte stopuri şi care au ca scop întărirea trăsăturilor de automobil Lamborghini. Până şi sunetul care se aude la pornirea sistemului este identic cu cel care se aude la pornirea motorului unei maşini de mare putere. Nici interiorul laptopului nu a fost neglijat la capitolul design. Cu elemente negre acrilice combinate cu piele, în zona restpad-ului, întregul interior aduce aminte de o maşină sport. Butonul de power, poziţionat în partea dreaptă, este marcat cu mesajul „Start Engine", iar în partea opusă, având aceeaşi culoare argintie, sunt alte 3 butoane extrem de utile. Primul este pentru dezactivarea/activarea luminii de la tastatură, al doilea este pentru schimbarea profilului de culoare al monitorului, iar al treilea este pentru schimbarea profilului de management de energie. Funcţiile descrise mai sus sunt pe cât de utile, pe atât de rar întâlnite la majoritatea notebookurilor. Legat de tastatură, pe lângă faptul că este retroiluminată cu o culoare albă, amplasamentul aerisit şi tastele mari creează o experienţă confortabilă în ceea ce priveşte tehnoredactarea. Touchpad-ul, chiar dacă este lucios şi pare din sticlă, răspunde foarte bine la mişcări şi îţi dă impresia de componentă trainică. În rest, carcasa lui VX7 este dominată fie de un portocaliu aprins, fie de un negru acrilic, în funcţie de versiunea pe care o achiziţionaţi. Ca dimensiuni, 402 x 309 x 58 mm nu reprezintă specificaţiile unui sistem foarte zvelt, iar la 3,9 kg nici atributul de portabil nu ar trebui asociat cu uşurinţă lui VX7. În schimb, în acest caz, ASUS nici nu cred că şi-a propus să facă un sistem compact sau uşor. Acest model îşi propune să fie impozant şi impresionant şi face o treabă foarte bună la acest capitol.

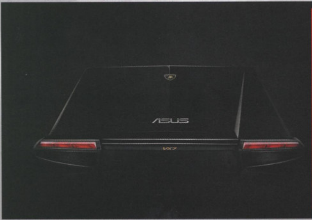
Deşi exteriorul emană un aer de performanţă, interiorul lui VX7 este creierul întregii afaceri. Lăsând la o parte cei 16 GB DDR3 la 1333 care ajută întregul ansamblu să fie foarte operativ, indiferent dacă ai 3 aplicaţii pornite sau 10, procesorul quad core Intel Core i7 2630QM este de fapt principalul motiv pentru care ASUS Lamborghini VX7 nu cedează la niciun fel de presiune. Cu o frecvenţă de lucru standard de 2 GHz, 4 core-uri, 4 thread-uri şi 6 MB L3 cache, acest CPU este una dintre cele mai performante soluţii de la Intel pentru sisteme portabile. Cu ajutorul tehnologiei Intel Turbo Boost, 2630QM poate ajunge până la 2,9 GHz fără niciun fel de problemă. Tot de performanţă este responsa-





bilă o placă video NVIDIA GeForce GTX460M cu un chipset GF106M, construită într-un proces de fabricație pe 40 nm. GPU-ul vine cu 3 GB GDDR5 de memorie dedicată, profită la maximum de standardul DirectX11, iar lățimea de bandă este 192 de biți. Înainte de a vă spune la ce este bun acest sistem, mai trebuie menționate cele 2 hard diskuri de 500 GB de la Seagate din familia Momentus XT cu 7200 RPM și 4 GB de memorie SSD pentru un avantaj considerabil de performanță. În Crystal Disk Mark, un test creat exclusiv pentru mediul de stocare, rata medie de citire și de scriere pentru hard diskurile din VX7 este de 94, respectiv 92 MB/s. Ca unitate optică a fost folosită HP Blu-ray/DVD Writer Combo, iar pe partea de conectică nu a fost neglijat nimic. 3 porturi USB 2.0 cu tensiune suplimentară, un al patrulea USB 3.0, un Gigabit Ethernet, un port HDMI, unul VGA, o intrare și o ieșire audio de 3,5 mm, toate se regăsesc pe lateralele lui ASUS VX7. Pe marginea din față mai este prezent un card reader, de tip 3 în 1, compatibil cu carduri de tip SD, MS, MS PRO. Tot la capitolul hardware intră panoul ales de cei de la ASUS, cu o diagonală efectivă de 15,3 țoli, a cărui rezoluție nativă este 1920 x 1080. Acesta din urmă, deși este lucios, are niște unghiuri de vizibilitate foarte generoase.

Pentru a vă face o idee legată de performanța sistemului, scorul de 3221 din PCMark 7 nu face decât să reconfirme că vorbim de un sistem de vârf, perfect pentru orice sarcină. Pe partea de gaming, scorurile în 3DMark 11 egale cu E2971, P1789 și X573 se pot traduce fără probleme într-o experiență de gaming optimă în orice joc recent. În teste practice, atât Battlefield 3, cât și Call of Duty MW3 sau Crysis 3 au putut fi jucate la rezoluția nativă a panoului cu aproape toate detaliile la maximum, în timp ce contorul de FPS-uri arăta de multe ori peste 30 de FPS-uri, iar în cele mai multe cazuri, peste 40. Singurul test la detalii maxime care a îngenuncheat un pic sistemul a fost Heaven Benchmark 2.5. În acest test, la o rezoluție de 1920 x 1080, cu detalii maxime, filtrare triliniară și Antisotropic 4X, media a fost de 15,6 FPS-uri. În definitiv, deși sistemul se comportă exemplar în orice test, ASUS nu l-a promovat ca pe unul de gaming, ci mai degrabă un all-arounder. Un sistem bun la toate care, datorită unui set de specificații înalte, este perfect atât pentru editare video, cât și pentru redare de conținut multimedia sau procesare Photoshop. Nu mai rămâne decât să puneți în balanță dacă hardware-ul, combinat cu elemente specifice brandului Lamborghini, este potrivit stilului vostru de viață. Personal, văd acest produs ca o medie calculată foarte bine între preț, performanță, calitate a construcției, ergonomie și design. Mai rămâne doar să treceți peste greutatea aferentă mai degrabă unui sistem de 17 decât de 15 și decizia este deja pe jumătate luată.





# Apple MacBook Pro 15"




**Ofertant:** Partenerii Apcom **Preț:** 8000 lei

Deși au trecut deja câțiva ani de la adoptarea designului unibody, inginerii de la Apple, împreună cu un număr covârșitori de utilizatori, sunt convinși că liniile de design care definesc orice Macbook Pro se apropie destul de mult de perfecțiune. Chiar dacă pare un cuvânt aruncat gratuit, în cazul Apple, utilizarea aluminiului, mai precis a unei singure cărămizi de aluminiu, a devenit o trăsătură a stilului lui Johny Ive – SVP pentru Design la Apple. Practic, pentru a avea o structură internă cât mai stabilă, extrem de importantă când vorbim de dispozitive electronice portabile, interiorul carcasei este sculptat cu ajutorul unor mașini cu comandă numerică. Ideea este că, fiind sculptat foarte precis, fiecare dispozitiv din interior, gen hard disk, unitate optică (încă nu au renunțat la ea), memorie RAM etc., stă fix. Din acest motiv, nu vei vedea niciodată un MacBook care să zdrăngăne sau zornăie, nici după 5 sau 10 ani.

Revenind la acest model, vorbim de un sistem al cărui panou are 15,4 țoli în diagonală, este retroiluminat cu LED și, chiar dacă nu este IPS, are niște unghiuri de vizibilitate foarte bune. La interior, procesorul de ultimă generație de la Intel este un Core i7 2635QM cu 4 core-uri și o frecvență de lucru standard de 2 GHz. Este ajutat de 4 GB RAM DDR3 tactați la 1333 MHz, iar partea video este asigurată de un IGP și un GPU. Având în vedere că vorbim de un Core i7 de generație Sandy Bridge, acesta integrează și un Intel HD Graphics 3000, perfect pentru o utilizare obișnuită și chiar vizionări de clipuri HD. Al doilea cip grafic, care se activează automat când e nevoie sau manual dacă ardeți de nerăbdare, este un AMD Radeon HD6490M cu 256 MB GDDR. Hard diskul este de 500 GB cu 7200 RPM, iar unitatea optică este același SuperDrive pe care îl regăsim de câțiva ani, capabil să scrie DVD-uri și CD-uri. Nu cred că Apple va adopta unitățile optice de tip Blu-ray prea curând, iar acesta nu poate să fie decât un motiv suplimentar de dezamăgire pentru fanii conținutului HD nativ. La capitolul conectică, pe lângă locașul pentru Kensington care se află pe partea cu unitatea optică, pe partea opusă se găsesc 2 porturi USB 2.0, un port Thunderbolt, Audio Line-in/out, un port FireWire 800 și un cititor de carduri SD până la SDXC. Chiar dacă a trecut deja mai bine de un an de la lansarea interfeței Thunderbolt în colaborare cu Intel și acum este prezentă în toate sistemele companiei, factorul de noutate este departe de a fi dispărut. Gândiți-vă ce înseamnă o interfață capabilă să transmită, pe lângă un semnal video digital până la o rezoluție de 2560x1600, orice tip de conținut cu o viteză de până la 10 Gbps în două sensuri. Pe lângă unitățile de stocare compatibile cu Thunderbolt care încep să apară și la noi, cel mai bun exemplu de utilizare a acestui port vine tot de la Apple, sub forma Thunderbolt Display. Acesta din urmă, după ce se conectează prin intermediul unui singur cablu Thunderbolt la Mac, pe lângă imagine, oferă un sunet stereo de înaltă calitate, un webcam, 3 porturi USB 2.0, un port FireWire 800, un port Gigabit Lan și alt port Thunderbolt.



În ceea ce privește designul și performanța noului MacBook Pro, cuvintele de ordine sunt minimalist și optimizat. Este interesant să vezi un ansamblu pe care alte companii se străduiesc să-l schimbe de la an la an, în timp ce Apple se axează pe alte lucruri și reușește să impresioneze cu același design de mai bine de patru ani. Tastatura iluminată, tastele aerisite negre și difuzoarele de pe lateral, toate par create de un singur om mai degrabă decât de o echipă. Nu cred că am întâlnit pe cineva care să vrea să schimbe ceva la capitolul design la un MacBook, iar cea mai recentă iterație a conceptului nu este o excepție.

Ca performanță, în Xbench, această configurație a obținut 136,81 de puncte, iar în cea mai nouă versiune de Geekbench, 8825 de puncte. În aplicația Cinebench R10, pe partea de grafică, scorul obținut a fost de 4969 de puncte, în timp ce testul single core s-a reflectat în 4019 puncte, iar testul multi core în 14025 de puncte. În ceea ce privește cea mai nouă iterație a testului, Cinebench R11,5, la capitolul OpenGL, vorbim de 21,09 FPS-uri, iar pentru procesor nota a fost de 4,76 de puncte. Dacă ar fi să scoatem un element în evidență, punctul de rezistență al acestui sistem este reprezentat de autonomie. Mult prea puține sisteme împrumută construcția celor de la Apple legată de baterie și asta se vede. Din același motiv, cele aproape 7 ore de autonomie nu o să le întâlnești prea des când vine vorba de utilizarea sistemului folosind o conexiune wireless.

Nu mai rămâne decât să puneți ceva bani deoparte, să vă gândiți dacă puteți să treceți la OS X Lion, iar dacă răspunsul este nu, luați-vă oricum un MacBook și puneți Windows pe el.




# AverMedia Game Capture HD

Următoarea senzație online de cele mai multe ori este un clip video pe care unul din prietenii tăi l-a văzut pe YouTube și a rămas atât de impresionat încât l-a postat pe Facebook, tu ai dat un clic nevinovat, te-a pulverizat, l-ai partajat pe Twitter și în câteva ore o aruncare de cuțit din Call of Duty 3 care s-a finalizat cu head shot a ajuns să aibă prima mie de vizualizări. Dacă această procedură vi se pare simplă, de acum va fi și mai simplă. Fără echipamente complexe, computere performante sau setări complicate de captură video, acum orice performanță pe PS3, Xbox 360 sau Wii poate fi imortalizată.

Vorbim de noul AverMedia Game Capture HD, un dispozitiv care își propune și duce la bun sfârșit o sarcină extrem de simplă, captura video a conținutului de pe cele mai populare console ale momentului. Operând ca un intermediar între consolă și televizor, instalarea sa este foarte simplă. În pachet găsiți conectori proprietari pentru fiecare dintre console, iar la capătul celălalt, cele trei cabluri pentru video component ar trebui să fie suficiente pentru gaming de înaltă definiție. NU aveți nevoie de un PC. Totul se petrece offline și nu vă trebuie decât un mediu de stocare pe care îl puteți integra în aparat, vorbim de un hard disk de 2,5 țoli SATA, sau îl puteți conecta pe USB (hard disk extern sau stick USB). Trebuie menționat că în pachet nu veți găsi niciun mediu de stocare inclus în preț. Trageți cablurile, porniți televizorul și dispozitivul celor de la AverMedia, urmați câțiva pași pe ecran de genul asistenților de instalare cu Next, Next, Next și din acel moment nu mai rămâne decât să declanșați înregistrarea oricând, după bunul plac. Cum este și normal în contextul în care un semnal mai trece printr-un aparat înainte de a ajunge la televizor, era de așteptat o anumită întârziere, dar acest aparat face o treabă foarte bună din evitarea problemelor de acest fel. Având în vedere titluri precum Street Fighter sau Mortal Kombat, în care fiecare sutime de secundă este vitală, este plăcut să vezi că performanța nu este trasă în spate de un aparat. Din multitudinea de funcții suplimentare, extrem de utilă este funcția de Instant Replay! Indiferent ce vrea să facă PS3-ul, când ați terminat un joc, în secunda următoare puteți apăsa pe play și cea mai recentă înregistrare este redată instant de către Game Capture HD.

Pentru pasionații de formate, dispozitivul salvează tot conținutul într-un format AVI compresat extrem de puțin spre deloc. Așteptați-vă, de exemplu, pentru o oră de captură la evaporarea a aproximativ 7 GB de spațiu. Deși YouTube suportă fără probleme upload-ul de astfel de fișiere, dacă vă interesează montaje complicate din mai multe clipuri, pentru a evita eventualele decalaje dintre streamul audio și cel video, cel mai bine ar fi să folosiți întâi o aplicație de tip convertor pentru a transforma streamul original în XviD, MKV, MPEG, MP4 sau MOV. După această etapă, treaba merge ca unsă.

Dacă ar fi fost să mai adăugăm o funcție la acest aparat, aceea ar fi fost un port de rețea care să te ajute să extragi conținutul de pe hard diskul intern mult mai ușor. Lăsând asta la o parte, un dispozitiv de sub 400 de lei te ajută să scapi de bătăile de cap ale unei plăci de captură și ale unui sistem desktop ultraperformant. Eu zic că-și justifică banii cu brio.




**Ofertant:** Partenerii AverMedia **Preț:** 380 lei

# Logitech F540




Gândite pentru posesorii de console, căștile F540 reprezintă soluția perfectă pentru toți cei care s-au săturat de fire prin casă, dar nu-și doresc să facă un compromis la calitatea sunetului. Deși folosesc un emițător destul de mare pentru transmiterea sunetului, acesta este perfect pentru utilizarea mai multor surse de semnal și pentru a schimba între ele după bunul vostru plac. Două perechi de RCA-uri marcate Xbox 360 și PS3, la care se mai adaugă o intrare clasică de 3,5 mm, toate acestea sunt prezente ca intrări audio pe transmițător.

Căștile dispun și de microfon încorporat, care funcționează de minune cu un PS3. Din păcate, în cazul Xbox 360, va fi necesar un fir de la căști la un gamepad wireless pentru ca acesta să funcționeze. Legat de aspectele tehnologice integrate în microfon, tehnologia de anulare a zgomotului de fond prezentă aici oferă interlocutorului o calitate sporită a convorbirii. Un avantaj important care este prea rar întâlnit la căști este dat de posibilitatea de a utiliza această pereche chiar și atunci când o țineți la încărcat. Astfel, pe lângă 8-9 ore de autonomie în care vă puteți plimba prin casă, dacă nu vreți să întrerupeți audiția, puteți conecta cablul de reîncărcare la USB. În această situație însă, cum este și normal, perioada de reîncărcare va fi mai mare.

În ceea ce privește calitatea audio, căștile F540 redau foarte bine tot spectrul audio, de la joase și medii până la înalte. Indiferent dacă am ascultat muzică clasică, house sau hip hop, sunetul a avut spațialitatea aferentă unei orchestre fără a distorsiona în vreun fel sursa. Nici pe partea de gaming nu sunt probleme, o sesiune de COD MW3 cu căștile F540 dându-ți parcă un avantaj strategic în momentul în care poți aprecia mai bine direcția din care vin inamicii. Ca tehnologie wireless de transmitere a sunetului este folosită frecvența standard de 2,4 GHz, soluție care funcționează bine până la 10 metri distanță de sursă.

La capitolul construcție, cele 310 grame ar putea părea cam mult când vine vorba de perioade extinse de joacă, în acest caz însă, printr-o arhitectură inteligentă, Logitech a sporit confortul considerabil. Sistemul metalic de extindere a benzii din jurul capului este de asemenea un aspect benefic deoarece adaugă un grad de trăinicie întregului ansamblu. Partea de control a sunetului este asigurată de câteva butoane amplasate pe casca stângă, pe care se găsește și microfonul. Puteți ajusta diferențiat volumul vocilor coechipierilor față de volumul sunetelor din joc prin 2 controale de tip scroll, iar dacă vreți să treceți microfonul în mod mut, aveți un buton și pentru asta. Pentru a ști în permanență dacă sunteți sau nu auzit în joc, la capătul microfonului, în momentul în care acestea este dezactivat, se luminează un led de culoare roșie. Dacă ar fi să atragem atenția asupra unui dezavantaj, acela ar fi reprezentat de cupe. Din cauza presiunii pe urechi care se reflectă într-un grad ridicat de izolare fonică, după un timp prelungit de audiție, ar putea crea un disconfort celor cu urechi mai sensibile.

**Ofertant:** Partenerii Logitech **Preț:** 550 lei



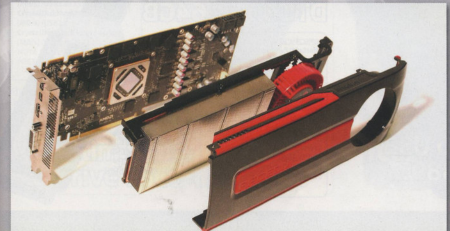



# ASUS Radeon HD7970

Chiar dacă producătorii de plăci video nu se grăbesc cu implementarea avansurilor tehnologice, mulțumindu-se să muncească doar cât să iasă pe primul loc, din când în când apar și excepții. Noul AMD Radeon HD7970 este una dintre ele, iar ASUS Radeon HD7970 este unul din cei mai buni exponenți.

Vorbim în aceste rânduri de o nouă generație de plăci video ascunse în spatele numelui Southern Island. Este vorba de un nou GPU Tahiti XT și de un nou proces de fabricație pe 28 nm. În câteva cuvinte, totul este nou în cazul Radeon HD7970, iar cele mai noi jocuri cu siguranță nu au fost create pentru a-i sta în cale.

Pentru a înțelege mai bine tranziția, vom menționa câteva transformări regăsite în noul 7970 față de vechiul 6970. Astfel veți vedea că AMD nu a stat degeaba în ultima perioadă, cel puțin pe frontul GPU-urilor. Procesul tehnologic de 40 nm s-a micșorat până la 28 nm, de unde rezultă posibilitatea de a înghesui mai multe circuite într-un spațiu mai mic și, în definitiv, de a obține o performanță îmbunătățită cu un consum mai mic de energie. De aici, cele 2,64 miliarde de tranzistori au devenit 4,31 miliarde în cazul noului 7970 și numărul procesoarelor de streamuri a crescut de la 1536 la 2048. În comparație cu NVIDIA, „vechiul" GTX580 avea doar 3 miliarde de tranzistori, însă cel mai probabil această discrepanță nu va mai exista foarte mult. Creșterea frecvenței GPU-ului de la 880 la 925 MHz, a lățimii de bandă de la 176 GB/s la 264 GB/s, a cantității de memorie de 2 GB GDDR5 la 3 GB GDDR5, toate au fost de asemenea importante. Și BUS-ul a crescut de la 256 la 384 biți. Dacă ar fi să sintetizăm în Teraflops acest salt, puterea de calcul a lui ASUS Radeon HD7970 este egală cu 3,79 TFLOPS, față de 2,70 în cazul vechiului model. Un alt detaliu important este suportul nativ, în cazul noului HD7970, pentru PCI-E 3.0. Deși este un standard întâlnit doar în cele mai recente plăci de bază, noul PCI Express, ajuns la generația a treia, reprezintă dublarea lățimii de bandă față de generația anterioară, de la 16 la 32 GB/s. O altă noutate aferentă noii familii de GPU-uri Southern Island este dată de tehnologia ZeroCore Power. Aceasta se referă aproape exclusiv la consumul de energie electrică și se reflectă, în mod idle, la scăderea consumului de energie electrică până la 2,7W, în condițiile în care și TDP-ul noului HD7970 de 210W este extrem de mic.



Revenind la modelul fabricat de ASUS, deși aceștia nu s-au străduit, ca în multe alte situații, să personalizeze foarte mult versiunea lor de placă video, trebuie atrasă atenția asupra câtorva detalii. În pachet, pe lângă un adaptor HDMI la DVI, particularitate care în curând va fi standard, este inclus un adaptor mini DisplayPort la DVI, pe lângă un adaptor pentru alimentare.

La capitolul performanță, noul GPU AMD Tahiti XT și, implicit, noul ASUS Radeon HD7970 este cea mai puternică placă video a momentului single-GPU. Față de vechiul HD6970, în orice test, este mai rapidă cu 20-25%. În ceea ce privește soluția de răcire standard de la AMD, randamentul este extrem de bun, temperaturile menținându-se decente în aproape toate cazurile. Din păcate, asta se întâmplă cu un nivel de zgomot care crește proporțional cu gradul de solicitare al GPU-ului. Pentru a asocia niște cifre performanței, la o rezoluție de 2560 x 1600, cu 4X AA și un nivel maxim de detalii, jocuri precum Crysis 2, Battlefield 3 sau Call of Duty MW3 ating un număr de FPS-uri de 32, 42, respectiv 77. Mai sus de atât nu ai nevoie decât dacă dai banii pe 2 sau 3 monitoare Full HD pentru a profita și de tehnologia AMD Eyefinity.

**Ofertant:** Partenerii ASUS **Preț:** 2560 lei

■ **Alexandru Puiu**

# STICKURI DE GENERAȚIE NOUĂ

**Într-o perioadă în care prețul hard diskurilor externe a crescut foarte mult, cel mai bun mediu de stocare portabil a redevenit stickul USB, de această dată construit în jurul interfeței USB 3.0.**

Ca urmare a inundațiilor din Thailanda ce au avut loc în ultimul trimestru al anului trecut, prețurile hard diskurilor au crescut cu o viteză fenomenală în doar câteva săptămâni. Motivul? Au fost afectate fabricile mai multor producători de componente pentru hard diskuri, iar companii precum Seagate sau Western Digital, care depindeau la rândul lor de respectivele fabrici, au avut de suferit. Cum era și normal, a fost doar o chestiune de timp până ce prețurile hard diskurilor externe au crescut și ele, iar utilizatorii finali au fost afectați cel mai mult. Soluția a venit sub forma mediilor de stocare cu memorie de tip flash. Indiferent dacă vorbim de SSD-uri sau stickuri USB, acestea și-au menținut prețurile, iar în câteva cazuri s-au și devalorizat. Din acest motiv, am decis să aruncăm o privire asupra câtorva modele de stickuri care folosesc interfața USB 3.0, din ce în ce mai populară pe toate notebookurile și desktopurile recente. Lăsând la o parte caracteristicile de performanță pe care le-am testat și pe care le veți putea vedea mai jos, o informație care încă nu este cunoscută de toți posesorii de PC-uri este aspectul compatibilității. În acest moment, dacă vă orientați către achiziția unui stick USB, indiferent de capacitate, cel mai bine ar fi să apelați la unul compatibil USB 3.0, chiar dacă nu aveți în sistem o astfel de interfață. În definitiv, o astfel de soluție funcționează foarte bine în combinație cu un port USB 3.0, rate de transfer chiar și de 100 MB/s fiind comune, iar dacă aveți un port USB 2.0, deși sunteți limitat în interfață, cu siguranță nu veți întâmpina probleme de funcționare. ■

**Alexandru Puiu**

## Kingston DataTraveler HyperX 3.0 DTHX30/128GB




Cel mai scump produs prezent la test, pe lângă faptul că e cel mai performant, are o construcție solidă cu inserții de cauciuc și plastic.

1

**SPECIFICAȚII:**
**Ofertant:** Partenerii Kingston
**Capacitate utilizabilă [MB]:** 122112
**Dimensiuni:** 74 x 22 x 15 mm
**Material carcasă:** plastic
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB3.0:** 198.1
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB3.0:** 127.5
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB2.0:** 34.5
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB2.0:** 34.05
**NOTĂ LEVEL:10 / RAPORT PREȚ-PERFORMANȚĂ:6,5**
**PREȚ ESTIMAT [LEI]:** 1199

## Corsair Voyager GT 64GB CMFVYGT3-64GB




2

**SPECIFICAȚII:**
**Ofertant:** ITDirect
**Capacitate utilizabilă [MB]:** 61603
**Dimensiuni:** 100 x 25 x 14 mm
**Material carcasă:** cauciuc
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB3.0:** 140.7
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB3.0:** 74.97
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB2.0:** 34.55
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB2.0:** 33.68
**NOTĂ LEVEL:7,67 / RAPORT PREȚ-PERFORMANȚĂ:5,5**
**PREȚ ESTIMAT [LEI]:** 623

Cu un design perfecționat pe parcursul mai multor ani, Flash Voyager este unul din stick-urile un pic mai mari ca dimensiuni dar mai rezistent la șocuri decât majoritatea.

## Verbatim Store'n'Go USB 3.0 Drive 64GB #43897

**SPECIFICAȚII:**
**Ofertant:** Partenerii Verbatim
**Capacitate utilizabilă [MB]:** 60316
**Dimensiuni:** 70 x 22 x 9 mm
**Material carcasă:** plastic
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB3.0:** 131.4
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB3.0:** 81.37
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB2.0:** 34.54
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB2.0:** 33.79
**NOTĂ LEVEL:7,14 / RAPORT PREȚ-PERFORMANȚĂ:4,94**
**PREȚ ESTIMAT [LEI]:** 660

Create dintr-un plastic de culoare albastră, stick-urile din seria Store'n'Go vin cu un design clasic de stick cu capac de protecție glisant la care se adaugă performanța aferentă interfeței USB 3.0.



3

## Kingston DataTraveler Ultimate 3.0 64GB DTU30G2/64GB




**SPECIFICAȚII:**
**Ofertant:** Partenerii Kingston
**Capacitate utilizabilă [MB]:** 61084
**Dimensiuni:** 72 x 21 x 15mm
**Material carcasă:** plastic
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB3.0:** 125.8
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB3.0:** 75.18
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB2.0:** 34.52
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB2.0:** 32.58
**NOTĂ LEVEL:6,72 / RAPORT PREȚ-PERFORMANȚĂ:5,44**
**PREȚ ESTIMAT [LEI]:** 580

4

Cu un design clasic și inserții metalice, DT Ultimate arată și se comportă foarte bine, pe lângă faptul că poate fi agățat la chei.




5

# Team Group X101 32GB TG032GX101L3

Compact și cu un design simplu, X101 de la Team Group este poate fi fără probleme băgat în portofel.

**SPECIFICAȚII:**
**Ofertant:** www.likeit.ro
**Capacitate utilizabilă [MB]:** 30176
**Dimensiuni:** 72 x 18 x 7 mm
**Material carcasă:** metal
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB3.0:** 129.3
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB3.0:** 71.69
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB2.0:** 34.56
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB2.0:** 33.19
**NOTĂ LEVEL:6,57 / RAPORT PREȚ-PERFORMANȚĂ:4,55**
**PREȚ ESTIMAT [LEI]:** 385




6

# Verbatim Store'n'Go USB 3.0 Drive 32GB #43896

Ușor de atașat la chei, modelul Store'n'Go de la Verbatim este creat dintr-un plastic mult mai rezistent decât ai zice la prima vedere.

**SPECIFICAȚII:**
**Ofertant:** Partenerii Verbatim
**Capacitate utilizabilă [MB]:** 30172
**Dimensiuni:** 70 x 22 x 9 mm
**Material carcasă:** plastic
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB3.0:** 127.9
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB3.0:** 76.41
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB2.0:** 34.57
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB2.0:** 32.96
**NOTĂ LEVEL:5,67 / RAPORT PREȚ-PERFORMANȚĂ:4,48**
**PREȚ ESTIMAT [LEI]:** 335




7

# Corsair Voyager 16GB CMFVY3S-16GB

Având în vedere scăderea de performanță proporțională cu capacitatea acestui model, versiunea de 16Gb a modelului Flash Voyager nu este indicată amatorilor de performanță.

**SPECIFICAȚII:**
**Ofertant:** ITDirect
**Capacitate utilizabilă [MB]:** 15264
**Dimensiuni:** 72 x 23 x 14 mm
**Material carcasă:** cauciuc
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB3.0:** 79.71
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB3.0:** 21.23
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB2.0:** 34.55
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB2.0:** 21.41
**NOTĂ LEVEL:4,91 / RAPORT PREȚ-PERFORMANȚĂ:4,97**
**PREȚ ESTIMAT [LEI]:** 125




8

**SPECIFICAȚII:**
**Ofertant:** ITDirect
**Capacitate utilizabilă [MB]:** 15264
**Dimensiuni:** 84 x 22 x 22 mm
**Material carcasă:** metal
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB3.0:** 79.95
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB3.0:** 21.2
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB2.0:** 34.6
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB2.0:** 21.58
**NOTĂ LEVEL:4,85 / RAPORT PREȚ-PERFORMANȚĂ:4,07**
**PREȚ ESTIMAT [LEI]:** 176

Rezistent la șocuri, la apă și la presiune, Survivor-ul cu nume predestinat nu este unul din cele mai sprintene din test însă nici nu cred că-și propune.

# Corsair Survivor 16GB CMFSV3-16GB

**SPECIFICAȚII:**
**Ofertant:** Partenerii Verbatim
**Capacitate utilizabilă [MB]:** 15164
**Dimensiuni:** 70 x 22 x 9 mm
**Material carcasă:** plastic
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB3.0:** 65.79
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB3.0:** 35.98
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB2.0:** 34.56
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB2.0:** 29.42
**NOTĂ LEVEL:4,55 / RAPORT PREȚ-PERFORMANȚĂ:4,22**
**PREȚ ESTIMAT [LEI]:** 155

9



Chiar dacă arată la fel ca frații de capacitate mai mare, înjumătățirea performanței față de versiunile de 32, respectiv 64GB nu fac din acest model o soluție fiabilă.

# Verbatim Store'n'Go USB 3.0 Drive 16GB #43895




**SPECIFICAȚII:**
**Ofertant:** www.likeit.ro
**Capacitate utilizabilă [MB]:** 7560
**Dimensiuni:** 55 x 16 x 8 mm
**Material carcasă:** plastic
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB3.0:** 54.15
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB3.0:** 18.01
**CrystalDiskMark Viteză citire [MB/s] /USB2.0:** 34.54
**CrystalDiskMark Viteză scriere [MB/s] /USB2.0:** 18.07
**NOTĂ LEVEL:4,5 / RAPORT PREȚ-PERFORMANȚĂ:7,8**
**PREȚ ESTIMAT [LEI]:** 31

10

Cu un raport preț-performanță exemplar, modelul Color Turn, deși nu vine cu viteza pe care ne-am obișnuit să o vedem la stick-uri USB 3.0, prețul este extrem de atractiv.

# Team Group COLOR TURN 8GB TG008GE902V3

# Aplicații mobile



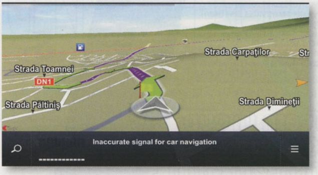

## Advanced Task Killer 1.9

### Task manager

Utilizatorii avansați simt nevoia unui task manager. Un utilizator obișnuit resimte negativ impactul anumitor aplicații în performanța smartphone-ului. Asta se întâmplă pentru că Android nu închide aplicațiile atunci când acestea sunt părăsite, ci le reduce prioritatea de execuție. Unele configurații nu pot face față unui număr mare de cereri de procesare și încep să dea semne de oboseală. Aici Advanced Task Killer se va dovedi util și va permite închiderea forțată. Vă dăm un singur sfat: folosiți-o doar la nevoie, pentru că pe versiunile mai mari de Android 2.2 există optimizare automată și mai mult veți încetini aparatul decât să îl faceți mai rapid.
Evaluare: ★★★★★

## Sygic: GPS Navigation

### Navigare asistată de GPS




Sygic: GPS Navigation este singura soluție offline de navigare asistată de GPS pentru Android care oferă hărți de calitate și pentru România. Soluția dispune de o interfață grafică optimizată și veți vedea că pe majoritatea aparatelor de generație nouă se mișcă deosebit de bine, chiar și pentru modul de vizualizare 3D. Ce trebuie să știți despre ea este că permite crearea de rute cu puncte intermediare, se pot descărca (contra cost, bineînțeles) doar acele hărți de care aveți nevoie, are funcții de avertizare vizavi de radare și alte limitări de pe traseu. Baza de date cu punctele de interes e largă, bunicică și pentru România. Primele șapte zile de folosire sunt gratuite.
Evaluare: ★★★★★




## Sense Analog Clock Widget 3.2.3

### Widget pentru homescreen

Un element de atracție este setul extins de widgeturi și funcții aduse prin HTC Sense. Cine a folosit o dată așa ceva va dori permanent să revină. Sense Analog Clock Widget e un widget gratuit ce aduce pe orice alt Android o parte din puterea HTC Sense. Dispuneți de o combinație de ceas cu prognoză meteo, informații despre sistem și nivelul bateriei. Alegeți modul de afișare a orei (12/24), locația pentru care este adusă prognoza meteo, modul de afișare (Fahrenheit sau Celsius) și dacă doriți să aveți sau nu informații despre sistem: memorie, ocupare procesor. Widgetul ocupă destul de mult spațiu pe ecran și ar fi bine să îl utilizați doar pe rezoluții de cel puțin 480 x 800 pixeli. Nu ocupă multe resurse și, dacă doriți, puteți să îi aplicați un skin personalizat.
Evaluare: ★★★★☆

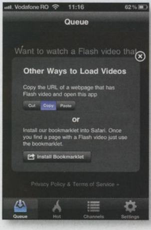
## Basemark ES 2.0 Taiji Free

### Benchmark 3D

Instrument cu care puteți măsura performanța 3D a unei platforme Android. Îl folosim și noi pentru măsurarea performanțelor produselor Android ce ajung în redacție. De menționat că benchmark-ul este făcut de Futuremark, cunoscuta companie care produce 3DMark și PCMark.
Evaluare: ★★★☆☆



Redacţia LEVEL a testat câteva aplicaţii pentru platformele mobile. Cele mai bune şi mai utile vor fi prezentate în paginile acestei rubrici. Dacă aţi descoperit o aplicaţie interesantă, aşteptăm sugestii la level@level.ro.




## SkyfireVideoQ

### Filme în Flash pe iOS

Chiar dacă din ce în ce mai multe site-uri renunţă la Flash din varii motive, printre care şi lipsa compatibilităţii cu iOS, există încă numeroase filme online pe care nu le puteţi vedea pe iPhone. Soluţia vine sub forma aplicaţiei de 1,99 $, denumite Skyfire VideoQ. Compatibilă atât cu ecrane de iPhone, cât şi de iPad, aplicaţia este o soluţie rapidă şi eficientă pentru o problemă ce există de câţiva ani. Practic, găsiţi site-ul cu clipul care vă interesează pe Safari, îi daţi Copy, iar dacă în secunda următoare accesaţi aplicaţia Skyfire VideoQ, sunteţi invitat să vizionaţi clipul din clipboard.

Evaluare: ★★★★★

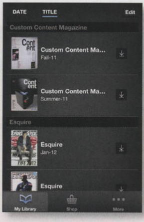



## Speed Test

### Care este viteza?

Speed Test este oglinda serviciul omonim www.speedtest.net, folosit de milioane de oameni în fiecare zi. Vă ajută să testaţi performanţa reţelei la care sunteţi conectat, afişează rezultatul în Mbps, kbps sau kB/s şi vă permite să realizaţi un istoric. Extrem de util!

Evaluare: ★★★★★

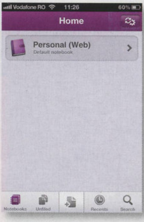



## Zinio

### Reviste pe iPhone

Zinio, o aplicaţie gratuită disponibilă pe orice platformă, este, probabil, cel mai mare magazin virtual de reviste şi publicaţii de orice gen. Printre altele, include şi o interfaţă prietenoasă pentru achiziţionarea şi lecturarea de conţinut editorial digital. Lectură plăcută!

Evaluare: ★★★★★




## OneNote

### Notiţe parolate

Ca utilizator de Windows, aveţi probabil un cont pe Windows Live. One Note foloseşte respectivul cont pentru autentificarea în aplicaţie şi vă poate pune la păstrare gratuit un număr de până la 500 de notiţe. One Note sincronizează toate notiţele cu serviciul Microsoft SkyDrive.

Evaluare: ★★★★★




## Word Lens

### Ce zice acolo?

Word Lens e una dintre acele aplicaţii care ţi se par magice. În teorie, e un banal translator care, deşi nu ştie prea multe limbi, aduce în practică un proces de traducere care implică o serie de elemente originale. Aplicaţia este gratuită, însă fără unul din modulele de 7,99 euro, nu este foarte utilă. Printre module se numără posibilitatea de a traduce din spaniolă în engleză, franceză în engleză şi viceversa. Practic, intraţi în aplicaţie, moment în care se activează camera, alegeţi modulul pe care vreţi să-l utilizaţi şi orientaţi iPhone-ul către un text într-o limbă străină. În acel moment, folosind acelaşi font, aceeaşi dimensiune şi aceeaşi culoare, textul din faţa camerei este tradus în limba aleasă. Totul se petrece prin realitatea augmentativă.

Evaluare: ★★★★★

**Titlu** Amintirea Pământului

**Autor** Orson Scott Card

**Editura** Nemira

Amintirea Pământului spune povestea celor care au părăsit Pământul distrus de războaie și s-au stabilit pe planeta Harmony. Pentru a nu repeta erorile ce au dus la distrugerea civilizației terestre, computerul principal de pe orbita planetei a fost programat ca gardian al acestei lumi. Misiunea sa este să apere specia umană de singurul dușman care ar putea-o distruge: omenirea însăși.

Pe Harmony nu există arme de distrugere în masă și nici tehnologii care le-ar putea construi. Însă, după 40 de milioane de ani, inteligența artificială de pe orbită constată că a pierdut accesul la unele bănci de memorie și că se confruntă cu avarii repetate. Iar pe planetă oamenii încep să se gândească la putere, bogăție și cuceriri...

Amintirea Pământului este primul volum din seria Întoarcerea acasă, continuată la Editura Nemira de Chemarea Pământului (2010) și Navele Pământului (în curs de apariție).

*„E imposibil să te întrerupi din lectură, dar trebuie! Altfel nu mai poți face nimic zile la rând..."*

**San Francisco Chronicle**

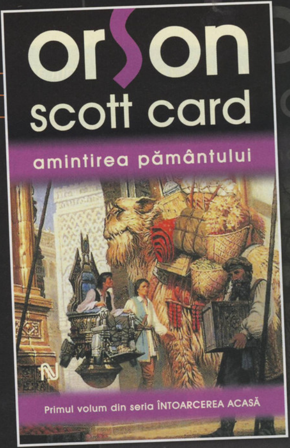
*„Strălucirea cărții nu rezidă atât în intrigă, deși nu este în niciun caz neinteresantă, ci în personaje. Card ne arată că acțiunile și alegerile tuturor personajelor pot fi înțelese, dacă nu chiar justificate, cât timp evenimentele sunt prezentate din perspectiva lor. «Răul» nu este prezentat ca dorința înnăscută de a face rău, ci ca tentativă nereușită de a face bine."*

**SFRevu**

*„Încă o poveste minunată purtând marca inconfundabilă a lui Orson Scott Card."*

**Publishers Weekly**

Ca fapt divers, Orson Scott Card este singurul autor de science fiction care a primit în doi ani consecutivi prestigioasele premii Hugo și Nebula.




# CÂȘTIGĂTORII LUNII DECEMBRIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția decembrie 2011, ce a avut ca premii cinci romane **Mântuitorul Dunei de Frank Herbert**, sunt următorii: **Bălan Adrian** din Cluj-Napoca, **Astăluș Alina-Elena** din București, **Calborean Angela** din Sibiu, **Cojocariu Bogdan Theodor** din Botoșani și **Dragomir George Ciprian** din Târgoviște.

**Info:** Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

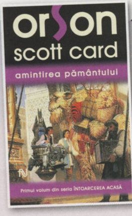
**CONCURS LEVEL ȘI NEMIRA**

## Câștigă unul din cele cinci romane Amintirea Pământului de Orson Scott Card răspunzând la întrebarea:

Din ce serie face parte Amintirea Pământului?

- Dune ☐
- Întoarcerea acasă ☐
- Odiseea Spațială ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate
Cod Poștal Județ
Telefon e-mail




Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 martie 2012. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna aprilie 2012 a revistei.
Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



# Calul de luptă

Dacă iubiți animalele și filmele, atunci cu siguranță ați plâns împreună cu noi toți ceilalți în momentul în care ați văzut Hachi. Atâta putere a avut acel film încât, în momentul în care l-am auzit pe maestrul Spielberg spunând că War Horse este închinat tuturor cailor care au fost lângă noi în războaie și de-abia apoi o poveste de prietenie între un cal deosebit și ~~stăpânul~~ domnul lui, m-am gândit cu frică la ce va urma. Surprinzător, deși mai avea un pic și scria la început „pentru Oscar", Spielberg și-a cam bătut joc de munca lui. Oricine știe cu adevărat ce înseamnă munca pământului sau războiul, fără a mai vorbi de puțină fizică, va fi dezamăgit din loc în loc. Motiv pentru care sper ca filmul să fie nominalizat, dar să nu câștige nimic. Chiar așa? Hollywood-ul nu mai e în stare să spună o poveste fără a fabula? Singurul care merită ceva este calul, care ar putea primi premiul pentru cel mai bun actor (sau actriță, n-am verificat) fără probleme. Deși e clar că bătrâneii care aleg premiile nu au curajul să o facă. Ca mai toate filmele lui Spielberg, și War Horse este o poveste deosebită care te absoarbe și te face să uiți de orice inadvertențe. Ești prins și te bucuri de un film mult mai cald decât credeai inițial, deși în multe locuri copiat după altele și chiar clișeic. Momentul de care tuturor ne era frică vine și ne sfâșie sufletele, așa cum era de așteptat. Lenea, lipsa de idei originale sau pur și simplu de minte nu lasă filmul să fie unul extraordinar, dar asta nu înseamnă că nu e unul bun. Recomand!

■ ncv

www.

## urbandictionary.com

Nu-i așa că ți se pare că limba engleză este prea săracă în cuvinte? Știam eu! Așa că iată un site pe care fiecare dintre noi poate adăuga un cuvânt sau o expresie care să însemne ceva. Orice. Dacă are cât de cât sens, fie și doar pentru tine, poate deveni noua expresie a secolului. Te-ai săturat să spui Cool! de fiecare dată când ceva ți se pare fain sau Fuck! când cineva te calcă pe bătătură? Adaugă propriul tău cuvânt. Marfă nu se pune pentru că deja e luat.





## howstuffworks.com

De ce apa se evaporă? De ce Harry Potter are nevoie de bagheta magică pentru a putea transforma apa în vin? De ce poluarea vine de la oraș și nu de la țară? De ce are vulpea coadă? De ce ne udăm când plouă? De ce focul scoate fum? De ce nu putem să mergem în mâini? De ce nu ne crește păr în palmă? De ce trebuie să dormim? De ce albul ochilor este câteodată galben? De ce nu poți învăța un câine să tragă apa la veceu? Dacă nu știi răspunsul la aceste întrebări, intră pe howstuffworks punct com și vei afla.

# ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat*
un **Card SDHC 4GB** sau **Cititor de carduri Image Mate All-in-one**.




## Colecția de cărți CHIP Kompakt




**mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie**

Librăria CHIP ONLINE.ro

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.
Bonusul (Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

## Abonamente „BONUS"

| Revista | Doresc abonamentul începând cu luna: | Număr abonamente comandate | Preț unitar abonament | Total (nr. abonamente x preț unitar abonament) |
|---|---|---|---|---|
| CHIP cu DVD - 6 apariții | | | 75,00 lei | |
| CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere | | | 125,48 lei | |
| CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one | | | 137,00 lei | |
| LEVEL - 6 apariții | | | 75,00 lei | |
| LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere | | | 131,98 lei | |
| LEVEL - 12 apariții + BONUS ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one | | | 144,00 lei | |
| FOTO VIDEO Digital - 6 apariții | | | 60,00 lei | |
| FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere | | | 107,98 lei | |
| FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one | | | 119,00 lei | |
| | | | Total general de plată: | |

Completați online la adresa **http://www chip.ro/librarie** talonul de abonament s trimiteți această pagină completată abonamentele alese și cu datele dumne voastră, împreună cu dovada plății (cop chitanță, ordin de plată sau mandat poșt pe e-mail la adresa **abonamente@3dm ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau pr poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 C 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii s plimentare vă rugăm să ne contactați pr e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la t lefoanele 0268-418728, 0368-41500 0723-570511, 0744-754983 interior 30, s la fax 0268-418728.

**Plata se poate efectua prin**

- plată online prin card de credit (mai multe de pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 0805 V056 0497 0800 deschis l BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communica tions (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la R Bank Brașov
- pentru bugetari, plata se face în contul RO59T EZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Bra
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Denumirea firmei / C.U.I. ____
Nume, prenume ____
Vârstă ____ Ocupație ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____
Cod Poștal ☐☐☐☐☐☐ Județ ____
Telefon ____ e-mail ____
Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. ____
Am mai fost abonat, cu codul ☐☐☐☐☐☐☐ Semnătura ____

**Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro**

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utiliza pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneți de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucră de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.



**CERINȚE MINIME DE SISTEM**

**SISTEM DE OPERARE** Windows 2000/XP/Vista/7 **PROCESOR** Pentium 4, 3 GHz **MEMORIE** 1 GB RAM **PLACA VIDEO** nVidia GeForce 6600 / ATI Radeon x700 **DirectX®** 9.0c









**DVD EXTRAS**

**Jocuri**
Alter Ego (versiune completă)
Marble Arena 2 (versiune completă)
Process (versiune completă)
The Cursed (versiune completă)

**Demo**
A Sirius Game
Global Ops: Commando Libya
Hamilton's Great Adventure
Monkey Labour

**MOD**
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat Complete 1.0.2

**Trailers**
Darksiders II
Dear Esther
Fallout: New Vegas Ultimate Edition
Final Fantasy XIII-2
I Am Alive
Max Payne 3
Resident Evil 6
Sniper Elite V2
Star Wars: The Old Republic
Syndicate

**LEVEL DVD — PRECURSORS — 02.2012**



## NEXT ISSUE*

review

**Întunericul este în mâinile tale!**




review




**Călare pe cai putere.**

review




**Regele se întoarce câmpul de luptă.**

# În ediția lunii **februarie** veți putea citi:

**Marele test al televizoarelor!**
Ce funcții trebuie să aibă televizoarele moderne și, mai ales, care sunt cele pe care trebuie să le avem în vedere

**Facebook vs. Google+**
Google+ este rețeaua care promite să facă toate lucrurile mai bine. Oare ce răspuns are Facebook?

**Windows 8 și UEFI Secure Boot**
Implicații de dincolo de securitate

**Înfruntarea titanilor**
Radeon HD 7970 de la AMD dă ochii cu cele mai puternice placi grafice existente pe piața din România: Radeon HD 6990 și GeForce GTX 580.




**DOAR 24,98 LEI**

**PACHET PROMOȚIONAL!**

**CHIP DVD + CARTE**

**EXCEL 2010**
în exemple practice

# Noua generație Wireless N SmartBeam este aici
## D-Link DIR-645







Routerul DIR-645 cu noua clasă de wireless N SmartBeam asigură acoperire îmbunătățită în zonele cu semnal slab sau fără semnal.

Prin cele 6 antene interne multifuncționale și formă cilindrică, DIR-645 păstrează valorile de transfer ridicate ale Wireless N indiferent de poziția față de router a laptopurilor și a altor dispozitive wireless.

Suplimentar, clienții D-Link se vor bucura de porturile LAN și WAN Gigabit, portul USB cu funcția SharePort plus (multifuncțională de rețea și unitate de stocare de tip USB HDD sau Memory Stick USB).

**Cel mai bun wireless are acum forma cilindrică! Forma lui DIR-645.**

## Creați-vă propriul spațiu digital.

**www.dlink.ro/digitalhome**
**www.dlinkforum.ro**

D-Link®
Building Networks for People